人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し！

感応するぞ!!

も5重マル！どんどん興奮に拍車がかかるぞ。究極のビジュアルと大迫力のサウンドがキミのハートを直撃だ！今こそ、異次元空間にエキサイティングトリップ!!

竜の子ファイター
たつのこファイター

トンキンハウス

©宮下あきら/無限大倶楽部/TOKYO SHOSEKI

10月 発売予定

希望小売価格5,600円（予価・税別）

人気漫画家宮下あきらデザインのキャラクターが楽しめる痛快アクションゲームだ！

都留照人の実戦株式倍バイゲーム
つるてるひとのじっせんかぶしきばいバイゲーム

㈱インテック

©1989 INTEC INC.

11月下旬 発売予定

希望小売価格9,800円（予価・税別）

待ちに待った株式売買のシュミレーションゲームが登場だ！ 先生のアドバイスがGood！

F-1 DREAM
エフ・ワン ドリーム

NECアベニュー

©1989 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM

好評発売中

希望小売価格5,400円（税別）

本格派レーシングゲームの醍醐味！F-1チャンプめざして腕をみがきあげろ!!

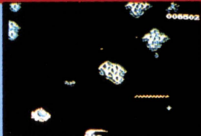
ROCK・ON
ACTION SHOOTING GAME

ロック・オン

㈱ビッグ・クラブ

©BIG CLUB

好評発売中

希望小売価格6,700円（税別）

PCエンジン初の謎解きアクションSTG！ 18種のアイテムで「フィサの財宝」をさがせ!!

獣王記
じゅうおうき

NECアベニュー

©SEGA 1988 ©NEC Avenue 1989

好評発売中

希望小売価格6,800円（税別）

巨大化する魔物を倒して、女神アテナを救い出せ！ 超能力を秘めた獣人を繰るのは君だ!!

ダブルダンジョン

日本コンピュータシステム㈱

©1989 NCS

好評発売中

希望小売価格5,500円（税別）

これが2人同時プレイが楽しめる3DダンジョンタイプのRPG！ 新・感動体験だ！

究極TIGER
きゅうきょくタイガー

タイトー

©1989 TAITO

好評発売中

希望小売価格5,500円（税別）

アーケードで人気No.1を誇るあの「究極タイガー」が遂に登場！ さあ、敵を撃破しろ！

ITING WORLD

NEC

ROM ROM

噂のロムロム、540メガバイトの快進撃！

電脳細胞に

獣王記

NECアベニュー

©SEGA 1988 ©NEC Avenue 1989

好評発売中

希望小売価格5,800円（税別）

あの「獣王記」がロムロムで登場！興奮のバトルシーンが迫力のサウンドで襲いかかる‼

WONDER BOY III MONSTER LAIR

モンスター・レアー

ハドソン

©SEGA ©HUDSON SOFT

好評発売中

希望小売価格5,800円（税別）

あのワンダーボーイIIIを完全移植‼ レオとプラプリルの大冒険が今はじまる！

鏡の国のレジェンド

かがみのくにのレジェンド

ビクター音楽産業㈱

©1989 V.M.I.

©1989 サンミュージック・プロダクション

10月下旬発売予定

希望小売価格6,750円（税別）

のりぴーの魅力いっぱいのファンタジックアドベンチャー！鏡の国を大冒険だ‼

SUPER アルバトロス

スーパーアルバトロス

日本テレネット

©1989 SHINNIHON LASER SOFT ©TELENET JAPAN

好評発売中

希望小売価格6,780円（税別）

全90ホールの大満足ゴルフゲーム登場！「シナリオモード」で闇のゴルフ組織に挑戦だ‼

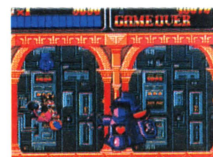
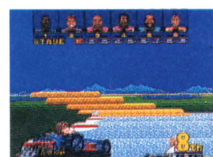
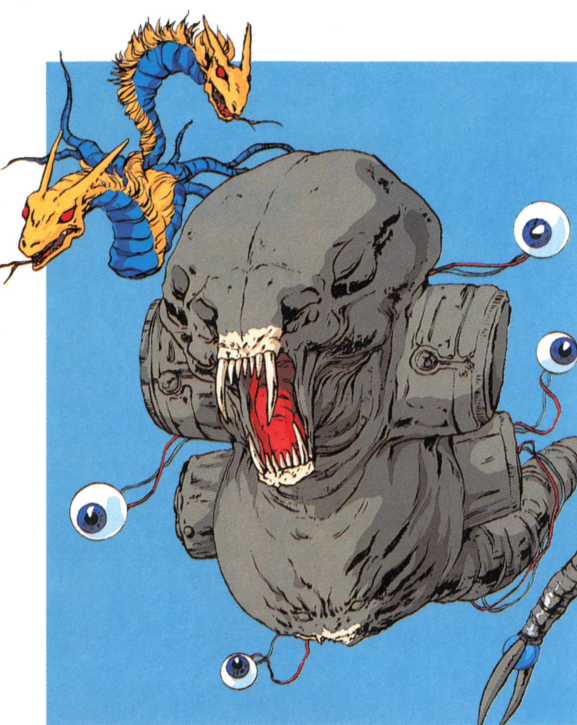
戦い、夢、そして感動の渦！続々登場する最新ソフトでPCエンジンの世界がますます多彩にスケールアップ。噂のロムロムソフトの仲間もいっそうふえて期待感

PC Engine	標準価格24,800円
CD·ROM²システム	標準価格57,300円

CD-ROMプレーヤー ¥30,300	（システムカード 付属）
インターフェイスユニット ¥27,000	PCエンジン（別売） ¥24,800

※表示価格には消費税は含まれておりません。

DIGITAL INNOVATOR

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

PC Engine FAN 11 1989年 月号

CONTENTS

COVER
原画／高田明美
彩色／スタジオK
デザイン／渡部孝雄
写真／オリオンプレス

ATTACK

好評連載中

GAME INDEX

☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時までの間、上の番号で受け付けています。その時間以外は留守番電話になっています。なお質問内容は雑誌に書いてあることのみで、ゲームの解答やヒント等についてはいっさいお答えしてません。

Publisher／山下辰巳　<編集> 徳間書店インターメディア株式会社 ●Editor-in-Chief／山森尚 ●Senior Contributing Editor／村田憲生 ●Senior Editors／山本直人・渡辺雅人 ●Editors／相沢浩仁・坂井肇・日高律子・三浦昭彦・湊博道 ●Editorial Staffs／荒田茂樹・市川雅文・岡部功子・片岡祥子・黒井敏典・佐藤善一・島田政幸・千葉隆司・平山讓・福永寿・守屋貴章 ●Assistant Editors／市原和幸・稲田正義・風間尚仁・神野真奈美・北村光広・鬼頭弥生・櫛谷和也・見目勝美・後藤恵美・佐藤水絵・澤田剛・菅間紀夫・杉沢英樹・鈴木浩一・関本恵理子・曽根丈詞・高田雄介・成田圭・西牧真・根岸学・早川和広・馬場博・広井伸也・深川悟郎・福留晴寿・宝山浩史・山本晃央・山本浩司・吉岡悟 ●Proofreader／笠原紀彦 ●Contributor／ゲームフリーク ●Staff Photographers／浜野忠夫・河行勝美
<制作>●Art Director／渡部孝雄 ●Editorial Designers／福島ひろみ・今野文恵・柳沼健・佐藤俊行・小松雅彦・奥川奈津子・福田克徳・荒井智広・佐藤基樹・デザイラ(柳井孝之・釜田泰行)・井沢俊二 ●Finish Designers/㈱創文新社・あくせす<村山成幸>+ワードポップ・㈱キンダイ ●Printer／大日本印刷株式会社

緊急速報
直前極秘情報入手

!!NEW
果たしてマニアの心を

能力アップの上位機種

編集部ではさまざまな憶測の飛び交う中、新型PCエンジンの信頼ある情報を得た。

長い間、いろいろなウワサがささやかれてきた。その中で、比較的現実味を帯びて話題にのぼっていたのが、従来の外観のままで拡張機能をおさえた「廉価版」と、メガドラ、スーパーファミコンにならいCPUをアップさせた「16ビット機」。しかし、その実体はみごとに予想をハズしてくれた。

右のイラストが新型PCエンジンの予想図。外観は車の「エンジン」を模したもの。色もそれらしいメタリックになるだろう。大きさは従来機と比べ倍以上になっている。アーケードファンを意識したマニア向けの趣向だろう。

外見の変わりようはさておいて、中身のほうは、メモリ容量が増大されたことが最大の変化。また、出力端子が従来のRFタイプだったのをAV標準にしたことと、ホームアーケードに期待を抱かせる入出力端子を新たに追加したことが挙げられる。対応ソフトは、従来のものは全て動き、加えて専用ソフトも出るらしい。いわゆる上位コンパチとなるわけだ。

気になる問題としては、まずCD-ROM²だが、これはコンパチになる。ただし、専用のインターフェイスユニットが必要になる。価格は3万円前後か？　発売は12月中旬あたりと予想する。

電源スイッチ

この電源スイッチは、Huカード装着時の固定ピンとCD-ROMプレイヤー用のツメに連動する。位置としてはカードの横にあり妥当なところ。それに、従来機はコンパクトであったのでオーディオラックなどの中に置くケースもあり、手前にスイッチがあった方が便利だったが、新型はまず大き過ぎてラックなどには入らない。上面にスイッチがある方が自然だろう。ただし、手の触れやすい場所ではあるので周囲の人は注意が必要。

拡張機器用のツメ

従来のCD-ROMプレイヤーを使う場合、その設置場所は本体（拡張バス）の上側か、もしくは左横になるだろう。どちらになるかは、新しいインターフェイスユニットの形状による。

ただし、横の方が誤操作防止（従来のCD-ROM²の電源ロックのような）の工夫はできそうだ。そこで、左側面に電源スイッチと連動したツメのようなものが設置されるだろう。従来のCD-ROMプレイヤーがシンプルな外観だけに、チョット不釣り合いな感じにはなってしまうが…。

⇧スマートなCD-ROMプレイヤーなのになあ～(北米版)

入出力用端子

新規に設置されると思われる外部入出力用端子。これは、ホームアーケードをめざすためのマルチユース端子で、ハードメーカーのサードパーティの開発に期待する。

例えば、コントローラでは、アーケードの体感ゲームのようなカーレース用のハンドル、シューティングゲーム用の操縦桿など。ハンドルは、実際の車に使用されているような車速感応型で、スピードが上がるとハンドルをきるのが重く感じられたりする。また、シューティングなどでは、自機がやられたときに衝撃を感じるなどの工夫ができるだろう。

入力用としては、外部音源から効果音を入れたり、そのほかいろいろな情報を入力してゲームをさらに楽しめるようにする。さらには、コア構想で実用化される各種周辺機器のメインハードとして、従来機よりもグレードアップしたことができるかもしれない。

いずれにしても、器だけが用意される形になりそうだから、実際にこの端子を使える日はかなり遠いに違いない。発売までに具体的な話が持ち上がればいいが、そうでないと宝の持ち腐れになる可能性も……。

PCエンジン登場!!

射とめるか？12月発売予定 価格は3万円前後？

Huカード差し込み口

Huカードの装着は、従来の手前から奥へとは正反対で、奥から手前に押し込むようになる。スライドしやすいように、底面は奥から手前に向かって下向きに傾斜しており、これが「装脱着が見えない」という不安を少しはやわらげている。また、従来は抜くときに多少力のいる不便さを感じたが、この形だと親指で押し出せるので、その点は改良といえるだろう。

デメリットとなりそうなのは、差し込み口が見えにくいのと、内部に向かって傾斜していることで、ホコリや水などが入りやすくなるということだ。ちょっとした滴でも流れ込んでしまうとトラブルだ。知らないあいだにホコリが内部にたまってしまうのも困りもの。装脱着がカンタンなカバーでも付けられるといいのだが。

拡張バス(EXT-BUS)

このインターフェイスユニットと勘違いされそうな出っ張りが拡張バス。内部に余裕がないからというわけではなく、これもあくまで外観のイメージづくりのひとつ(?)。サイドにはACアダプタ用の端子がつく。

内部構造は従来機とほとんど変わりはないが、といって形状が大きく変わっているため、CD-ROM²システムのインターフェイスユニットは使用できない。つまり、新しいユニットを購入しなければならないのだ。今のところどのような形状になるか、価格、発売時期など決まっていないようだ。

性能については、メモリ容量の増大は充分に考えられるので、CD-ROM²ゲームの高速化など期待できるかもしれない。

それにしても……といわざるを得ないのが残念だが、高いと思いつつもCD-ROM²システムを買ったユーザーのみなさんの不満声が、耳元で聞こえてきそうだ。本体と合わせて4万円を超えるとなると、ウ〜ンとうなりたくなる。あとは、CD-ROM²ゲームがどれだけ進化してくれるかどうかがカギ?

NEW PCエンジン
想像図

AV出力端子

この太いコードが標準装備のAVコード。今や常識化しつつあるAVへの対応は必要不可欠だ。RF入力しかできないという人は、別売となるRFユニットを買わなければならない。

最近、CD-ROM²はもちろんのこと、Huカード版でもゲーム音楽のデキがよくなってきている。モノラルで聴くのとステレオとでは相当ちがうし、加えて音質の差も歴然としているとなれば、やはりこれは標準装備に感謝だ。というのも、従来機にも別売でAVブースタはあったが、それを装着するとバッテリーバックアップが使えなくなってしまうなどの不便さがあったから。

映像に関しても、やはりRF出力よりAVの方がズッといいのは決まっている。まあ、上位機種ならば当然ともいえる。

しかし、ここでも本体の中身はというと、従来機と内容は変わらない。次ページの表を参照してみるとわかるが、これまでと同じ音楽機能。波形メモリ方式6音源と矩形波ノイズ2音源中、最大6音源を選択するというもの。CD-ROM²があるからいいか。

パッド端子

パッド用の端子は従来のものと変わらないはず。すでに、かなりのユーザーが持っているマルチタップなどを使えなくするわけがない、というのがその理由。

ところで、この新型に標準装備されるパッドは、従来機では別売になっていた連射機能つきのターボパッド。このあたりは、マニア向けであるならば当然考えられること。激ムズのシューティング以外、ほとんどはこのターボパッドで事たりるだろう。まあ、本体の姿からはスティックのほうがお似合いだろうけど。

中身はどう変わったのか？

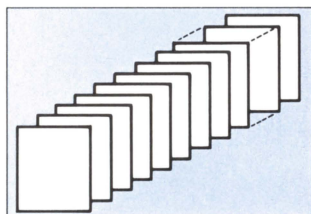
さて、上位機種の中身は具体的にどのように進化しているのだろう？　この後半2ページでは、機能アップする内容をつっこんで予想してみよう。

下の表は、現時点で販売もしくは公表されている家庭用ゲーム専用機すべての主要スペックを比較してみたもの。数字で明らかに性能の差が出てくるものもあるが、逆に数字では計れないところもある。簡単にいえば、いくら高性能のハードでもソフトが悪ければどうしようもないということ。

バックグラウンドが2面に

まず、機能アップの要因として挙げられるのが表示機能。表を参照すると、従来機はバックグラウンド１画面だったのが、新型機では2画面に増える。これは何を意味するのかというと、大きな点で2重スクロールが容易にできることと、デカキャラがこれも造りやすいというメリットがある。本誌6月号の『ダライアス』の記事での開発苦労話は、まさにこの2画面でずっとラクになってしまうのだ。現在は１画面しかないために、各エリアごとにプログラムを組みスクロールさせる複雑な方法をとっているからだ。また、グラフィックのキメ細かさにも影響してくる。特にアーケードからの移植物には、絶大な援助となるに違いない。

スプライト数が倍増

同様に、スプライトの数も１画面中64個から128個に倍増する。スプライトはキャラクタを高速で移動させるために生まれた機能で、スプライト１面にキャラクタ１個のパターンが登録できる（PCエンジンの場合は16色表示なので、１キャラクタを表示させるのにスプライトパターン4個を使うのがふつう）。単純計算で従来の2倍のキャラを１画面に登場させることができるわけ。実際には、スプライトを組み合わせてデカキャラをつくったりもするので、数字どおりのキャラ数にはなりにくいが、難度の高いシューティングなどが激増するだろう。加えて、従来よこ一直線上に16個のキャラしか並べられなかったのが、32個に増えるのも魅力だ。大群との戦闘シーンも、チラツキいっさいナシの迫力画面も見られるぞ。

左下のイラストはスプライト画面の重なりを示しており、手前から優先順位で画面に表示される。つまり、後ろになればなるほど、隠れてしまうという理屈がわかる。

メモリが2～4倍に

メモリ容量がグット増える。ビデオRAMが2倍に、そしてメインRAMが4倍になる。これは、一度に読み込める容量が増えるのと、いったん読み込んだ内容の一部をRAMに保管しておくなどのやり方がある。具体的には開発者それぞれの使い方によるが、単純に処理能力が向上するのでスピードのアップや複雑性を増す要因となる。そのほかにも、いろいろなことができるはずだが、開発者の腕にかかっているといっていい。

付属パッドは連射機能付き

標準装備されるパッドは、先にも触れたが今販売されているターボパッド。連射つきということは今や生活必需品のようなイメージではある。同じシューティングでも、ゲームによってはスティックよりも使いやすい場合があったりするので、使い勝手は悪くない。

もちろん、シューティング以外のRPGやシミュレーションにあっては、文句なくパッドの方がやりやすい。

⬆このターボパッドは北米版。標準装備されるのはこんな色になりそう

標準装備されるターボパッドの色は、従来とは変わり、新型の本体色と同じになるだろう。いかにも、という感じの「マニア」色を強調したいのだろうが、アーケードはいうまでもなくカラフルで、ホームアーケードも逆におもいっきりカラフルにする手もあったのではないかとも思われるが…

機種別 主な仕様比較表

仕様＼機種	NEW PCエンジン	PCエンジン
CPU	Hu6502（８ビット）	同　　左
RAM	メインRAM：32 Kバイト、ビデオRAM：128 Kバイト	メインRAM：８Kバイト、ビデオRAM：64 Kバイト
表示機能	解像度：256×216ドット　表示色：512色　スプライト：１画面中128個　バックグラウンド：2面	解像度：256×216ドット　表示色：512色　スプライト：１画面中64個　バックグラウンド：１面
音楽機能	波形メモリ方式6音源と矩形波ノイズ2音源から最大6音源を選択	同　　左
映像・音声出力	映像：ビデオ出力、音声：ステレオ（別売のRFユニットを使用でRF出力可）	映像：RF出力　音声：モノラル（別売でAVブースタ）
インターフェイス	パッド端子、拡張バス、入出力端子	パッド端子、拡張バス
本体寸法・重量	約30cm×25cm×７cm　約1kg	135mm×140mm×40mm　約350g
操作機	ターボパッド標準装備	ノーマルパッド

上位コンパチシステム

上位機種といっても、どれだけ従来のものと互換性があるのか気になるところ。また、専用のソフト、ハードがどう関係してくるのか、メリット、デメリットを踏まえて予想してみたい。基本はアッパー（上位）コンパチになるということ。

CD-ROM²使用時

さて、コア構想最大のシステムでもあるCD-ROM²だが、先にも触れたように従来のCD-ROMプレイヤーは使用できる。ただし、システムの一部であるインターフェイスユニットは使用できない。というより、インターフェイスユニット自体のバージョンアップをめざしているとみた。現状のCD-ROMゲームの欠点を補うために、内部メモリを拡充するなどを考えているはずだ。この期待はハズさないだろう。メガドラやスーパーファミコンを相手にあえて発売にふみきろうとしているわけは、このCD-ROMに大きな比重があるからという見方もできるはず。

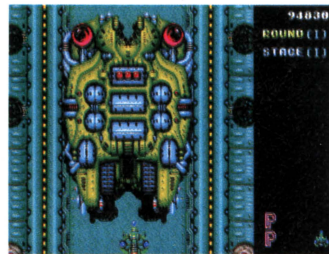
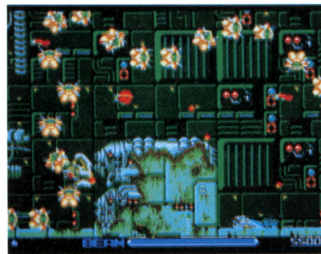
ソフトはどうなる

ところでソフトの方はというと、これもアッパーコンパチで従来のソフトはすべて遊べるようになっている。しかし、その逆の新型専用ソフトは従来機では動かないということになる。大きな器に入った水を小さな器に移せば、当然あふれ出てしまうのと同じ理屈。

よりよいソフトが出てくるとなると、マニアにとってははがゆいところ。だからといって、簡単に買える価格でもなさそうだし。これはソフトの内容しだいということになるかナ？

専用ソフトの開発は？

さてさて、その気になる専用ソフトの話だが、いったいどんなものが飛び出てくるのか興味シンシンだ。本体の発売に合わせて数タイトルは出るはずだから、すでに専用のソフト開発は進んでいるに違いない。どこのソフトメーカーかは推して知るべし。PCエンジンの先駆者であるH社や、NECグループのA社などは、いわれなくてもみなさんご承知のところ。加えて最近PCエンジンで大物を開発中のN社あたりが出してくるのでは？

専用ソフトは業務用の移植物だろう。来月号でズバリ報告しよう。

⬆メガドラやアーケード版のようなデカキャラもドンドン登場しそう

⬆スプライトが多いことは、こんな大群キャラでも平気で美しい

編集部の声

PCエンジン発売当初は、ファミコンより性能が上だということで、かなりの反響があったのは事実。確かにグラフィックや音は勝っていた。初めから、『R-TYPE』などというとてつもない人気ゲームが出たこともあり、ソフトメーカーの参入も早かったせいか、順調に市場を伸ばしてきた。しかし、そこへ16ビットマシンが連続して現れてきた。さらに上をゆく性能にユーザーの心はひきつけられつつある。PCエンジンは、独特のコア構想によりCD-ROMゲームをいち早く実現し、その膨大な容量をもとに新世界をつくり始めた。CDミュージックが、アニメーションがゲーム世界に入り込んできた。ただ、まだ技術的には改良の余地がかなりある。ゲーム性自体にその容量を使っていないこともあるし、逆にいえばまだ使いこなせないのかもしれない。しかし、そういっている間に16ビット機のソフト開発はめざましく、つぎつぎと参入メーカーも増え、アーケードの超人気ゲームの移植を中心に活躍し始めている。CD-ROMゲームはこれからといえるが、はてさて、のんびり構えていていいのだろうか？　(W)

ファミコン	スーパーファミコン	メガドライブ
N-CHカスタム6502（8ビット）	カスタムマイクロプロセッサ（16ビット）	68000（16ビット）　Z-80A（8ビット）
SRAM：16Kバイト×2個	256Kバイト×4個（1メガバイト）	メインRAM：64Kバイト(68000)、8Kバイト(Z-80A) ビデオRAM：64Kバイト
解像度：256×240ドット　表示色：25色　スプライト：1画面中64個　バックグラウンド：1面	解像度：256（512）×448ドット　表示色：2048色　スプライト：1画面中128個 バックグラウンド:4面	解像度：320×224ドット　表示色：512色　スプライト：80個　バックグラウンド：2面
PSG3音+ノイズ1音（ディスクシステムはFM音源1音）	演算波形、PCM、ノイズ中8音源同時（エコー機能有り）	PSG3音+1ノイズ、FM6音、PCM1音
映像：RF出力　音声：モノラル	映像：RF出力（S端子ビデオ、RGBは別売ケーブル要）　音声：ステレオ（別売ケーブル）	映像：ビデオ出力（RF, RGBは別売ケーブル要） 音声：モノラル（ヘッドフォンステレオ）
―――	専用TV、拡張コネクタ	通信アダプタ
212mm×150mm×60mm　615g	200mm×242mm×72mm　約1160g	280mm×212mm×70mm
コントローラ	専用コントローラ	コントロールパッド

コア構想 新ハードをCHECK(チェック)

9月29日発売の周辺機器の使い途を調べてみよう

ゲーム専用機と呼ばれるのはヤダヨ……と言わんばかりに、とうとうゲーム以外の周辺機器が出てきましたよ。新型PCエンジンは……チョット……というアナタ、これなんかどうですか。エッ、興味ある??

プリントブースタ、イラストブースタ、フォトリーダのセット

遊びと実用をミックス

やっと出たという感のあるこのプリント関係の周辺機器たち。コア構想の一端としてお目見えしたわけだが、多分にお遊び要素の強いものに思われる。しかし、使用される機器たちは、かなりのハイテクものばかりで、これは真剣に遊ばないとソンだ。というわけでこのコーナーでは、周辺機器の新ハードを使いこなして、いったいどんなことに応用できるのかを調べてみたい。まずは、ハードの解説からひもといてみよう。

文字や線画が描ける

専用のソフトであるアーティストツールとイラストブースタにより、画面上に線画や文字を描くことができる。直線の幾何学形や円などはいとも簡単に処理可能だ。文字に関しては、第一水準までの漢字を内蔵しており、ほとんどの文章には用が足りる。数種の拡大、縮小、回転機能もついているので簡易ワープロとしても使える。

画像取り込みもできる

フォトリーダーというスキャナを使えば、画像の取り込みも自由だ。XY座標の指定枠内の全域を読み込んでしまうが、後で画面上のイレイスができるので心配ない。

ただ、読み込み速度が遅かったり、同時に画面上で文字が書けない(モードが違うため)などの制約はある。それでも、フリーハンドではなかなか描けない画像やイラストを取り込みたいときにはうってつけだ。

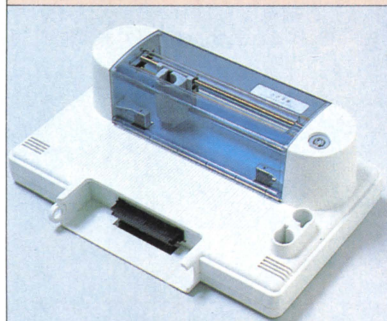
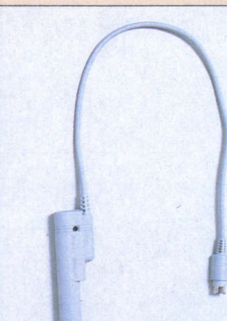
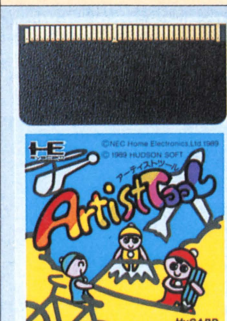
同一画面上で画像取り込みと内蔵文字の表示ができないのが欠点といえば欠点だろう。ではどうするのかは、右頁の手順で解説する。

オリジナル作品を作ろう

画面上では背景や文字、線画それぞれを色分けできる。そして、プリントアウトする際、色別に印刷することができる。印刷に使用するのは、サインペンなどのカラーペン。

実際のところ、画面上でつくりあげた作品をセーブする機能はないので、あくまでも1枚きりのオリジナル作品をつくるための道具だ。例えば、友達の誕生日のバースデイカードや年賀状。勉強に使うなら、教科書から重要な部分だけをスキャナで取り込み画面上で整理してアウトプットするとかの利用法はあるだろう。

また、絵の好きな人には、フリーハンドで自由に描けるので練習にはもってこいだろう。

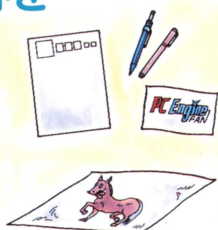
プリントブースタ	イラストブースタ	フォトリーダ	アーティストツール
ペーパー移動式XYプロッタプリンタ/官製ハガキ~B5サイズまでの普通紙に印字/単漢字変換辞書内蔵/漢字(JIS第一水準) 重量1.5kg 価格 24,800円	透明タッチパネル感応方式/入力面サイズ81×109ミリ/PCエンジンから電源供給/パッド端子に接続 重量 約300g 価格 9,800円	光学二値式/プリントブースタから電源供給/プリントブースタのリーダ端子に接続 重量 32g 価格 5,000円	ROMカード/2メガビット/曲線、直線、円、イレイサー、色選択、音楽選択、画像読み取り他機能 価格 5,800円

年賀ハガキを作ってみよう

実際にどんな作業手順になるかを、年賀ハガキをつくりながら見ていこう。ハガキの中身の構成は内蔵文字、フリーハンド描画、画像取り込みの3種を使ってみたい。右のイラストを原画として、これをできるだけ真似てつくってみたい。

ひとつひとつの作業は簡単だが、手間はかかる。めんどくさがり屋にはチョットおすすめできないが、まあひとまず読んでみてくれ。

1 まず材料の準備を

まずは、作成に必要なものをそろえよう。イラストを起こすための原画や印刷するときのカラーペン、スキャナする原稿、そして印刷するもの（ここではハガキ）。

最終的にどのようなレイアウトにするか、あらかじめラフな原稿をつくってみよう。ハードのセッティングは左の写真のとおり。

2 絵を描いてみよう

まず練習だ

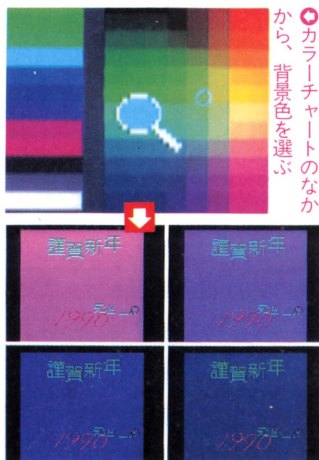
それでは、初めに練習をしてみよう。特に線画を描くのはフリーハンドだとなかなかうまくいかないので練習が必要だ。もしまちがってもイレイスができるのであわてることはないが。メニューにあるいろいろな機能を試してみよう。

ガラスの上から下の絵柄をなぞったりして描いていく。もちろん、下絵がなくても描けるよ

画面上で色分けする

まずはメニューの選択から始まるわけだが、その前に色の指定をしよう。画面では、背景色とそれ以外のイラスト、文字などを個別に色分けできる。メニューの「カラー」を選ぶとカラーチャート画面に変わり、ここでまずは背景色を選択する。後で色を使うことを考えて、背景色は白にしておく方がいいだろう。そして元のメニュー画面に戻り、こんどは右に表示されているカラーチャートから色を指定する。そして、線画でも文字でも描き始めると、その選んだ色で画面に表示される。

この色分けは、最後にプリントする際の色分けプリントに応用する。

カラーチャートのなかから、背景色を選ぶ

見やすい背景色を使おう

3 文字を描く

フリーハンドで

メニュー画面のフリーハンドを選ぶ。描画画面が現れたら、イラストブースタのガラス面の上を専用ペンでなぞると画面上にあるアイコンが同じように線を描いていく。

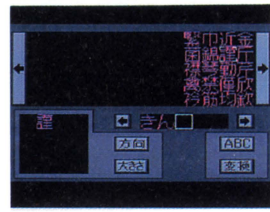
「1990元旦」とかいてみよう。フリーハンドでうまく書けなければ内蔵文字を読み出そう。

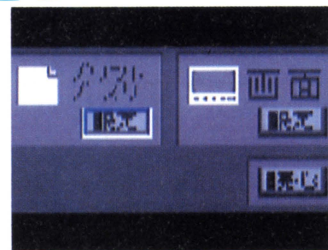
内蔵文字を読み出す

メニュー画面の「変換」を選ぶとひらがな画面となり、漢字を出したい場合は読みを入れて単漢字変換をする。変換されたら大きさや角度などを確定させ、描画画面上に位置指定する。これを1文字ずつ繰り返して文をつくる。ここでは「謹賀新年」を4倍角で表示させてみた。

画面上の文字の位置指定は、やはりイラストブースタ上で行う。

メニュー画面でフリーハンドを選ぶ

漢字は単漢字変換で選んでいく。変化もあるよ

4 画像を取り込む

さて、文字関係をすべてプリントアウトしたら、それらとイラストや画像原稿を1枚の紙の上でレイアウトして貼りつける。そしてプリントブースタにフォトリーダを装着し、画面に読み込ませる。メニュー画面でフォトリーダのマークを選んで、XY座標と画面上の範囲指定をして最後の読み込みにはいる。あとは、プリントするのみ。

画像を読むのにチョット時間が

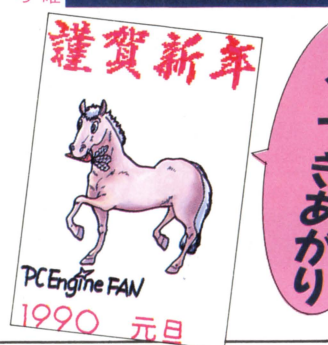
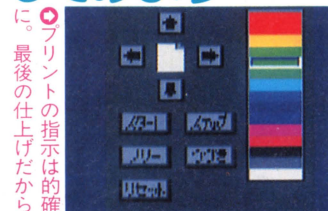
5 さあプリントしてみよう

色別プリントでカラー

さあ、いよいよ最後の仕上げだ。画面で色分けしたとおりに、カラーペンを使ってプリントしていく。ここで気をつけなければならないのはペンとまちがってフォトリーダを入れないこと。そうすると、せっかく画面に取り込んだ絵柄が消えてしまう。充分気をつけよう。

また、使用できるカラーペンが少なくても、いったんプリントしてから後で色入れをしてもいい。初めからそのつもりであれば、イラストや文字などの中をぬりつぶさないようにしておくといい。さて、プリントが終わり、みごと右の写真のようにできあがり。キミのオリジナルをつくってみてはいかがかな？

プリントの指示は的確に。最後の仕上げだから

謹賀新年
PC Engine FAN
1990 元旦

ハイ、できあがり

源平討魔伝

期待度ナンバーワン！純和風アクション登場

日本情緒たっぷりのビジュアルと、関節の動きを基本に考えられた主人公のリアルなグラフィックが注目のアクションゲーム。それがこの『源平討魔伝』だ。ゲーセンでもその独特の個性がゲーマーたちをわかせにわかせた。そしてついにPCエンジン版のおでましだ！

'90年3月発売予定
ナムコ
6800円(税別) 4メガ

今、地獄よりよみがえり平家の仇を討つのじゃ！

有名な"壇の浦の戦い"。この『源平討魔伝』は、それによって滅びてしまった平家の復讐の物語。

1192年、魔族を率いて日本の地を制した源頼朝。その源家に果敢にいどんだ平家であったが、力及ばず敗れてしまった。

しかし、世の動きをみつめていた天帝は、三途の川の渡し守である安駄婆を使い、平家の亡者の中より、1人の若者をよみがえらせ、源氏を討たせることにしたのだ。

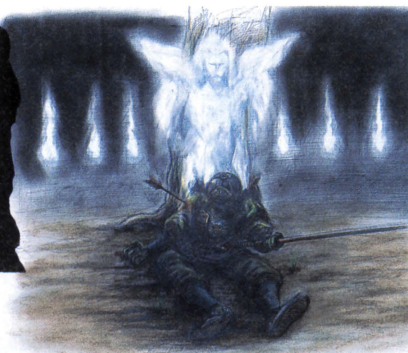
そうしてよみがえった若者が、このゲームの主人公である景清だ。景清は地獄よりよみがえり、頼朝を討つため鎌倉までの旅に出る。もちろん途中には頼朝の放ったさまざまな魔物が景清を待ち受けているし、その道中で、頼朝を討ちとるために必要な3種の神器（曲玉、剣、鏡）も集めなくてはならない。

とくにみごたえがあるのはそのグラフィック。ゲーム設定にまけずおとらずの日本調の画面と、メリハリのきいた3つの画面モードはとにかくド迫力。その画面を御期待に応えて、たっぷりと4ページ大公開！

⬆タイトル画面も歌舞伎調なのだ！

滅びし平家の恨み

滅びし平氏のうらみ、わすれたわけではあるまいな。

⬆⬆三途の安駄婆はゲームの進行役。さまざまな言葉で景清を戒めてくれるのだ

超リアルな多関節キャラの景清

このゲームのみどころのひとつに景清の動きがある。キャラがいちばん大きく表示されるモードでは、景清の絵が1枚のスプライトでなく、腕、胴体、足、剣といった何枚ものスプライトを重ねた形で表示されるのだ。これによってあたかも関節があるかのような動きが表現されるというわけ。分解写真で見てみるとさらによくわかる。複雑な動きも完全に表現することができるぞ。

歩く！

足や上体がちゃんと動いているのだ

斬る！

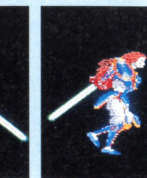
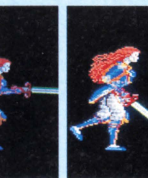
上段にかまえてイヤッ！とおろすぞ

突く！

しゃがんで突き！　足の組みに注目

飛ぶ！

なびく髪がリアル。重ねあわせの妙

旋風剣！

BIGモードで巻物を取ると、この旋風剣が使える。ぐるぐると剣をまわす様は多関節キャラならではの動きだ。この状態になればなんでも倒せる

※画面は開発中のものです

諸国をめぐり頼朝の待つ鎌倉をめざすのじゃぞ！

景清がまずスタートするのは地獄。亡者たちの中をぬけ、よみがえると、まず長門の国へ。そうして各国を進んでいき、鎌倉にいる頼朝を討ちとればゲームクリア。

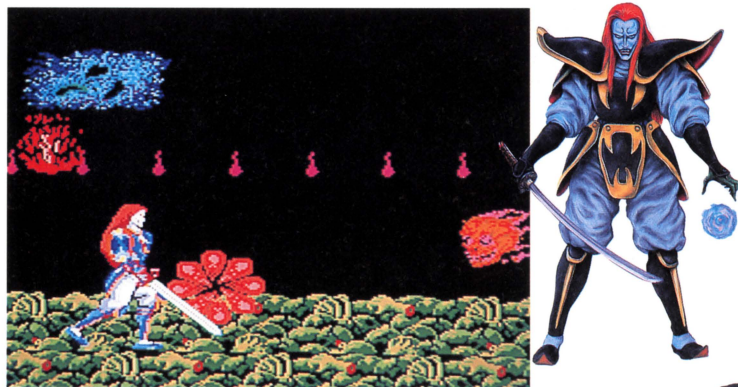
長門の国以降は、右の写真のような地図が表示され、景清の進んでいくルートを示される。そのルートも、各国のゴールにある鳥居の選び方によって、いくつかに分かれているのだ。

今回はスペシャルということで、ありったけの写真をつかって、各国のなかからハイライトとなるシーンを紹介していこう。3つの画面モードにも注目してくれ。

地図モード。各国のはじめに表示

地獄 じごく

まずは地獄。ここは2つの面から構成されていて、横とBIGの2モードが登場する。地獄の亡者や、障害物である要石のとびかう中、この世の世界をめざして景清の戦いがはじまるわけだ。グラフィックもなかなか不気味でいいぞ。人魂のコワサはゲーセンそのままだ。

餓鬼や亡者がぞくぞくと登場する

長門 ながと

地獄を出て、はじめにやってくるのがこの国。おおなまずや大独楽（おおごま）などが出現し、景清をはばむ。敵の出現する場所がひょうたんだったり（ひょうたんからコマ）と、日本ならではのおかしな趣向なんかも入っているのだ。

この国のゴールには鳥居が3つあり、どこに入るかで進む国が変わるという分岐点にもなっている。

これがゴールとなる3つの鳥居だ

石見 いわみ

BIGモードであるこの国で圧巻なのはグラフィックの2重スクロールだ。右の写真のような竹林の中を景清が進み、虎が襲う。しかも竹林と背景の山々が2重スクロールするわけだからこれはもうタマラナイ。竹に虎というシチュエーションもなかなかに泣かせてくれる。

竹林の中の虎。吠えながら襲うぞ

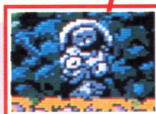
出雲 いずも

ここははじめの面と同じ横モード。やはり要石が飛んでくる。

途中にある巻物をとれば、景清剣から衝撃波が出るようになり、普段倒せないような敵も一撃で倒せるようになる。ただし調子にのって穴に落っこちると黄泉の国に落とされてしまうのだ。アクション要素もたっぷりだぞ。

田舎の街道のような出雲の風景だ

要石 かなめいし

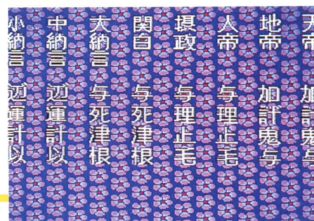
しめなわが締められた岩。いろいろな動きのパターンを持っているのだ

地蔵

これに柏手を打っておまいりすると徳があがるのだ！

巻物

これを取れば景清の剣が一時的にパワーアップするぞ

ハイスコアのネーム入力も日本風だ!?

日本風がウリの『源平討魔伝』。ハイスコアだって登録した名前が漢字に変換されてしまうのだ。名前を入れないと“名無子”になってしまう。

伊予 いよ

伊予の国はBIGモード。大木と巨大キャラの2重スクロールだ。

右の写真で、上のほうにある渦巻きのようなものがジェネレーター。ここから敵キャラがぞくぞくと生まれてくるのだ。これを斬り倒すか、スクロールさせて消すかしないと、際限なく敵が出現する。

圧巻はとちゅう登場する武蔵坊弁慶。「ぶぅぁかぁむぇ」という音声合成（／）とともに登場し、景清を攻撃してくる。この個性あるデカキャラも魅力のひとつ。

この渦巻き状のキャラが敵キャラの製造装置なのだ！

ジェネレーターから猿がバラバラ

弁慶

こちらは雷神。要石に乗って倒す

讃岐 さぬき

因幡の国が風神なら、ここ讃岐に国に登場するのは雷神。でんでんと太鼓を叩きながら、電撃で攻撃してくる。こいつも空を飛びまわっているので、倒すのがやっかいだ。

地上では地獄車などが出現し、景清を襲ってくる。流れる雲のスクロールも美しいのだ。

但馬 たじま

この国でのみどころは、なんといっても琵琶法師。景清の前をふわふわ飛びながら、ベンベンと琵琶を鳴らし、鳥獣戯画のかえるやうさぎの絵を放つ。そこで唱えることばが「なむあみだぶつ」なのだ。BGMだって琵琶の音になってしまうぞ。

開発中のなのでまだ武器を持ってないが巨大だ

ゆうゆうと琵琶を奏でながら景清の前を飛ぶ琵琶法師！

琵琶法師
前のほうを飛び続けるために絶対倒すことのできない敵。戯画は倒すと毒キノコに変わる

因幡 いなば

この国は横モードながら中ボスキャラが続々登場する。風神もそのうちのひとつで、空を舞いながら、「風」で攻撃をしてくるのだ。

背景からは日が昇るかのように突如として、巨大な頼朝が顔を出す。「死」と書かれた「しゃく」である。景清を叩こうとするぞ。景清の大きさと比べた時の、キャラの大きさの違いがものすごい。威圧感があるのだ。

風神登場。本当に風をとばしてくるのが笑える

播磨 はりま

播磨の国は横モード。ゲーセンでこの国の穴に泣かされた人も多かったのではないだろうか。

とにかくこの国は足場が悪く、飛んでくる要石や動く小島をつたいながら先に進んでいかなくてはならない。殺風景ながらも広い奥行きが感じられる背景のグラフィックがみものだ。

たくさんの小島がさまざまに動く

丹波 たんば

トゲがちょっと痛そうな丹波の国

いままでのものがなしげなグラフィックとうってかわって、美しさが目につくここが丹波の国。切り立った水晶のような足場は、かなり段差があり、要石をうまく使わないと進むことができない。穴に落ちればもちろん黄泉の国だし、タイミングを誤れば敵のまっただ中に落っこちかねない。

突如地平線から頼朝登場。「たわむれは終わりじゃ」

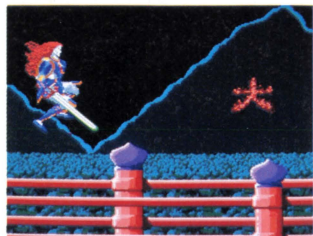
頼朝

源平討魔伝

山城　やましろ

京都を目前にしたここは山城の国。五条の橋の上がステージになっていて、バックには大文字焼きと骸骨。ここでは源義経が登場。笑い声とともに回転しながら出現する。討ちたおせば次は京都だ。

義経

ノホホホホホホホと笑いながら現れる。回転しながら攻撃したり、短剣を投げたりするぞ

背景の大文字焼きが京情緒である

義経登場。うまく斬りこめばＯＫ

京都　きょうと

京都は平面モード。塀や燈籠で迷路のような造りになっている面だ。ところどころに置かれているつづらや塀の中に隠されているアイテムをどんどん取れば、ここで剣や体力、銭を貯めることができる。敵キャラも鬼姫や平安京エイリアン（／）など京ならではのものが出現。鬼姫のなまめかしい声もちゃんと再現してくれている。

牛車からは鬼姫。ひょうたんは…

出た／　これが平安京エイリアン

伊賀　いが

背景の画面が自然感覚。夕焼けが美しい伊賀の国。ここでは伊予の国に登場した弁慶が再び登場する。同じ弁慶といっても、持っている武器や攻撃パターンが違うので、一筋縄ではいかない。やっつけてもじゃまになるやっかい者だ。

弁慶再び！

弁慶はこのゲームの強敵。弱点はもちろん「弁慶の泣きどころ」になっている／

弁慶の動きは景清に比べるとややおおざっぱ。迫力は天下一品

越前　えちぜん

京都と同じような造りの国がこ越前の国。しかしながらその長さは京都の比でなく、本当にながーい大迷路のようだ。

このあたりになるとコンティニューのときにその国からはじまらず、京都に戻されることになってしまうので、命のローソク１本を大切にしたい。

ひょうたんを斬れば独楽は出ない

甲斐　かい

バックの富士山が印象的な甲斐の国。ここまでくれば鎌倉までもう一息。燈籠の後ろを景清が通りすぎたり、鉄球が振り子のように揺れていたりと画面上のしかけもたくさんある。

３重スクロールの実例。土塀、富士、燈籠が別々にスクロールしているぞ

黄泉　よみ

ゲームのとちゅうで穴に落ちたりするとやってくるのがこの黄泉の国。『源平討魔伝』では命がなくならない限りはこの黄泉にやって来るようになっているのだ。ここでつづらによるえんま大王の審判を受け、「生」ならばゲームに復帰することができる。「死」が出ればその場でゲームオーバーになる。

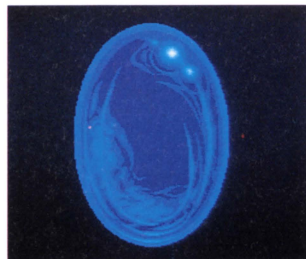
地獄のさたも金しだいというけど

1枚のCDにイースI・IIを同時収録

パソコンゲームソフトで一世を風靡した名作「イース」がPCエンジンのCD-ROM版で新登場!!

しかもCD-ROMならではの美しく鮮やかな画面や新たに追加されたオリジナルグラフィックがプレイヤーを「イース」の世界へとひきずり込み、より深くストーリーの中に溶け込むことができるのだ。さらに注目したいのが1枚のCDにイースI・IIを同時収録して発売してしまうという超画期的なシステムだ。パソコン版や他のメディアでイースをプレイした人はIをクリアしてからIIの発売までかなりの日数を待たなければならず、すっかりイース熱から冷めてしまっていたり、ストーリーのほとんどを忘れていたりすることが多かった。もしこの状態でIIをプレイし始めてもIで残された謎がわからないままクリアしてしまうことになってしまうのだ。そこのところに目を付けたのがハドソンのイース開発スタッフ。壮大なストーリーを一気に体験することができるように考えたのだ。

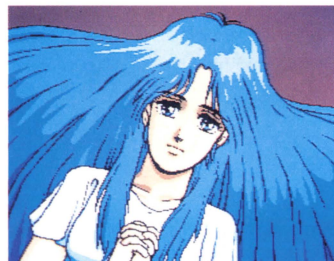
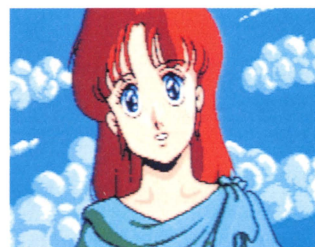
このゲームの主人公アドル＝クリスティン。冒険に魅いられた少年

アドルがエステリアの国を平和に導くまでを描いたイースI

イース誕生とともに作られた黒い真珠。すべての魔法の源である

残されたすべての謎が解き明かされるイースII

もちろんおしゃべりも入っている

気になるおしゃべりだけどこれは現在ハドソンから発売されている天外魔境のような感じになるそうだ。イースの長い冒険の中で特に重要とされる人物に話しかけると肉声でしゃべり出すというものだ。もちろんビジュアルシーンでもしゃべりはあるので期待大だ!!

ミネアの町にいる詩人のレア。彼女のハーモニカの音もCD-ROM版には入っているのかもしれない

神殿の奥深くに閉じ込められているフィーナ。こんなに美しい女の子が話しかけてくるなんてもう最高!!

アドルを助ける美しい少女。パソコン版ではあまりにも有名なランスの村のリリアだ。彼女の声は誰が？

サウンドは全てアレンジバージョン

パソコン版ではハードの限界を超えるほどの高レベルなサウンドを聞かせてくれたが、CD-ROM版ではすべて新しくアレンジしたものを使っている。しかしまったく別ものではなく、パソコン版の曲を元にしているので原作の雰囲気はしっかり受け継いでいる。

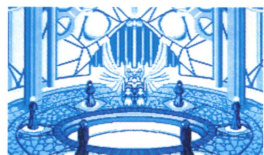
この場面で流れる音楽がとてもいいのだ。アレンジバージョンはすごい

パソコン版をしのぐグラフィックに注目

はっきりいってグラフィックはすごい。パソコン版とはそんなに変わらないだろうという予想がすっかり裏切られてしまった（何を裏切ったんだか？）。多数のオリジナルグラフィック、イースの世界にひきずり込むようなイメージカット、物語をさらに盛り上げるビジュアルシーンの数々とパソコン版はいったい何だったのかと思わせるような出来に仕上がっているのだ。それにつけ加えてバックに流れるアレンジバージョンのサウンドが当然のごとく場面ごとに変化してムードを高めている。そしてプレイヤー自身が主人公アドルになった気分でイマジネーションの世界をただよい、ゲームの奥に構築された壮大なるイースの世界を体験することが出来るのだ。

この画面が右から左へゆっくりとスクロールし、最後にロダの木が登場する

多重スクロールの嵐

イメージカットやビジュアルシーンの中には画面に入りきらないグラフィックをスクロールさせて見せている場面が幾つかある。さらによく見てみると多重スクロールしている場面も含まれていたのだ。中でも素晴らしいのが、イースの紋章をバックに6冊のイースの本が現れては消えていくシーンでとてもよく出来ているのだ。しかし開発中ということでそのすべてを見ることはできなかった。

今回は撮影できた場面をピックアップして載せておいた。

2人の女神と6人の神官が…

イースの紋章をバックに6冊の本が次々と現れては消える

このイースの紋章は2人の女神と6人の神官を表わすといわれる

スクロールが止まると黒真珠がはっきりと姿を現わし、謎の密会が始まる

中間シーンの1部。魔の源の黒真珠と魔王ダレスが左右から出現する

ゲームを盛り上げる新しいオープニングの一部を紹介

CD-ROM版のイースには原作になかったオリジナルのオープニングが2つ入っている。1つ目にはかつて繁栄したイースの歴史が語られている。もう1つはゲームスタートするとすぐ始まりアドルの旅立ちからロダの木のシーンまでを連続カットで見せるものだ。

かつて繁栄したイースの歴史

イースは美しい2人の女神と知恵と徳の深い6人の神官によって治められていた。イース誕生とともに作られた「黒い真珠」のおかげで人々の暮らしはうるおったのだが同時に恐ろしい魔物をも生み出してしまったのである。

イースは外の世界との取り引きによって栄えた

平和だった頃のイースの国。しかし真の意味での平和は100年にすぎなかった

アドルの旅立ち、待ちうける魔物

冒険という魔法に魅いられた少年。彼は好奇心に満ちた黒い瞳、どんな岩山でもよじ登れる身軽な体、そして決してあきらめない意志の強さを持っていた。

故郷の村を離れて早1年半、南へ南へと冒険の旅を続けていたアドルがプロマックの港町で呪われた国の噂話を聞いたのがエステリアに漂着する3週間前のことだった。彼はミネアの町のただならぬ空気を感じ取り、運命の渦の中に巻き込まれていくのだった。

呪われた王国の噂を聞きエステリアに向けて1人旅立つアドル。その瞳にはダームの塔が映っている

アドルを待ちうける魔物が、漆黒の闇からその正体を現す。矢も届かない天の高みから急襲し、すぐまた手の届かない天空へ舞い上がる。アドルの運命はいかに!!

エステリアの舞台のつながりはこうなっている

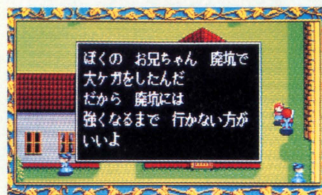
この絵地図がこれから主人公アドルの冒険するエステリアの国だ。南にはスタート地点であるミネアの町があり、エステリア本土とは橋でつながれている。平野部には北方の草原と山々を背景にわずかばかりの草原地帯が広がっており、この広野を大きく分断して海に注いでいる川が1本流れている。中ほどの森林地帯の細い通り道を抜けるとゼピック村が見えてくる。まわりを森に囲まれており、少数の人々がひっそりと暮らしている。北には魔物が住みつくといわれる謎の神殿や、天高くそびえる不気味なダームの塔がある。アドルはこの広い国中を冒険しながら、平和を取り戻すために戦うのだ。

山の頂上にはこんな行き止まりになっている場所が幾つかある

廃　坑

かつては良質の銀を大量に産していたのだが、現在はそのほとんどを掘りつくしてしまったため廃坑となっている。

ミネアの町から続く小石を敷きつめた道路は銀を運び出すために作られた物だといわれている。途中、分岐して海岸のほうに向かっている道路も船で銀を運ぶために作られたそうだ。その頃から坑内に何か化物が潜んでいるという噂があったのだが、最近になってたくさんの怪物が姿を現し始めていることが確認されている。やはり一度は入っておこう。

ここが廃坑の入り口か。中には化物が潜んでいると聞いたのだが……

ミネアの町で廃坑の情報が聞ける。強くなるまでは入らないでおこう

ミネアの町

エステリアの国で冒険の中心となるのがこのミネアの町だ。町の中は整然としており、人々の姿もあちこちに見られる。家という家はひっそりとして店はあるものの客の姿が多く見られず活気がない。店は全部で6つあり取引所、病院、防具の店、武器の店、酒場、占いの店から成っている。特に占いの店のサラは一風変わった女性でこの世が滅びるなどと妙なことをいっているらしいのだ。普通なら聞き流してしまうような話だが最近のエステリアの事情を考えてみるとあながち素通りもできない。これは行ってみる価値がありそうだ。

占いの店のサラだ。何か頼みごとがあるらしいのだが、いったい？

オープニングにも出ていた詩人のレアがこんなところにいるのだ

壁にあるマークはいったい何なのだろう？　入ってみよう

なるほど!!　あの十字のマークは病院を意味していたのか

草　原

ミネアの町で装備を整えたらさっそく草原に出てみよう。東の端には大きな湖があり、泉として湧き出した地下水が流れ出ている。廃坑付近と南のミネアの町を見下ろす海岸線の近くにそれぞれ1本ずつロダの木がそびえ立っている。

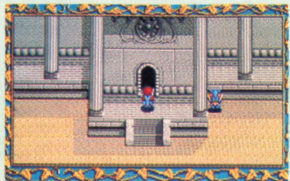
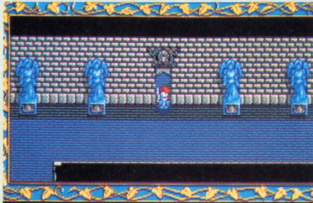
オープニングにも出て来たロダの木がこんなところに立っているのだ

草原は怪物でいっぱいだ。必ず武器と防具を買っておこう

ここにもロダの木がある。噂によると話しかけてくるというのだが

神殿

ゼピック村を出て長い急斜面を登っていくと頂上に銀色に輝く神殿を見ることができる。周囲が柱で囲まれているらしく、かなり頑丈な作りになっている。神殿には広大な地下部が存在し、選ばれた者しか入ることができないという。

神殿の地下部はとにかく広い。必ず隅から隅まで探索すること

ここが神殿の入り口だ。正面の壁にイースの紋章が彫ってある

神殿の中に1歩足を踏み入れるとそこには女神像が立ち並んでいた

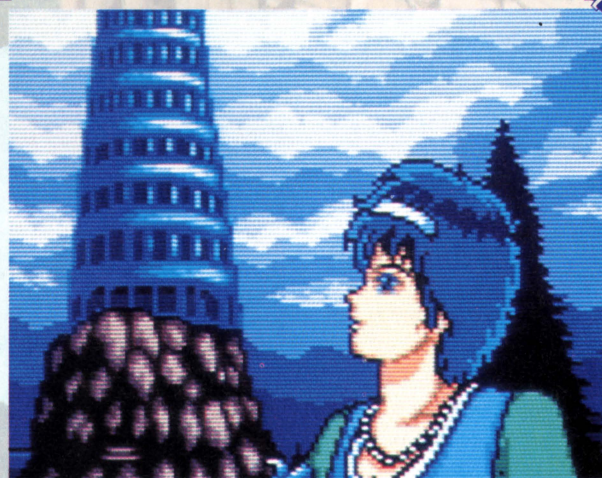
盗賊のアジト

神殿を通り過ぎて険しい山道を登っていくとつり橋の向こうに汚い小屋が見えてくる。ちょうどダームの塔に寄り添うように建っている。中に入るといかにも盗賊らしい男が出てくる。少し怖い気もするが必ず話しかけてみよう。

怖い人に見えるかもしれないが意外にやさしいのだ

ダームの塔

時々、大陸の港町プロマックからも見ることができる巨大な塔は、平野部のゼピック村やミネアの町を見下ろすように建っている。入口はどこにも見当たらない。誰が何を目的に建てたものかはいっさいわからず、土地の人々は皆ダームの塔と呼んでいる。ダームとはすなわち「悪魔の」とか「呪われている」という意味を表現するらしい。ダームの塔は外から見てもわかるように階層構造になっている。噂によるとすべての謎がこの塔に隠されているといわれている。

もうあと戻りはできないのだ。

ダームの塔を見上げる旅の人。すべての謎がここに隠されている

ゼピック村

エステリア島唯一ともいえる人口密集地がここ、ゼピック村だ。エステリアがイースと呼ばれていた時代には他にもたくさんの町や村があったといわれているのだが、今はここにしか残っていない。この村へ行くには、深い森の踏み分け道を通ってくる以外に方法はない。また北から伸びている道は、多くの秘密とともに沈黙を守る謎の神殿や天高くそびえる不気味な塔へと続いている。

村に着いたら村長の家を尋ねてみよう。彼は村の宝をなくしてすっかり気を落としているらしい。村のはずれには物知りで有名なジェバという老婆が住む屋敷がある。

ミネアの町でサラに会っておかないと追い返されてしまう

村長は村の宝をなくして困っているらしい。必ず話を聞こう

ミネアの町でゼピック村への行き方を教えてもらえるのだ

なるほど、村で悩んでいる人というのは村長のことか

NEW SCOOP ③

立体的なコースを全開で突っ走れ！

POWER DRIFT

パワードリフト

ジャンプ！　ドリフト！　スピン！ゲームセンターで大人気のパワードリフトがPCエンジンに移植。12人の中からドライバーを選択して、起伏の激しいコースを走り抜くレースゲームだ

発売日未定
アスミック
価格未定／4メガ

四駆バギーを操作する実車感覚のレースゲーム

体感ゲームとして現在も大人気のパワードリフトがついにPCエンジンに移植。業務用はジェットコースターに乗っているような迫力、まるで実車を運転しているような感覚で強烈なインパクトだった。あのうねるような複合カーブや急上昇、急降下、立体交差、掟やぶりのジャンプ台がPCエンジンではどうなるか気になるところ。

ハード的な問題で完全移植はちょっとムリだが、PCエンジンの性能をいかしたアレンジで業務用の雰囲気に近付けようとしている。

開発の途中の段階のため、今回紹介するのは背景の建物や塔、木、看板などが入っていないバージョン。アスミックは近日中に完成版をお見せします！　と言っているので期待して待っていよう。

✪起伏の激しいコースを走り抜け！ノンストップのレースがスタート！

画面説明

PCエンジン版はこうなる！

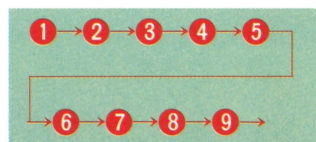
業務用は5つのコースがあり、各コースに5つのステージ、合計すると25ステージなのだが、エンジン版は容量などの関係で9ステージに。5ステージを入賞すればクリアの業務用に対して、エンジン版は9ステージ入賞しなければならないためクリアが難しくなっている。

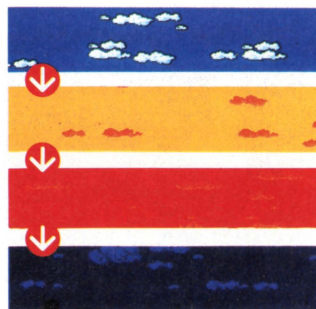
車の色が選択できることもエンジン版の特徴。業務用はコースによって色が決まっていたため、好きな色の車が選べなかった。

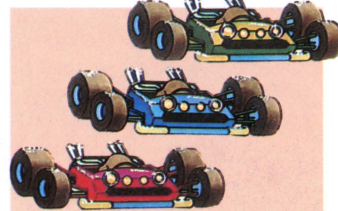
また路面の種類は3種類あるが、時間の経過で変化する。

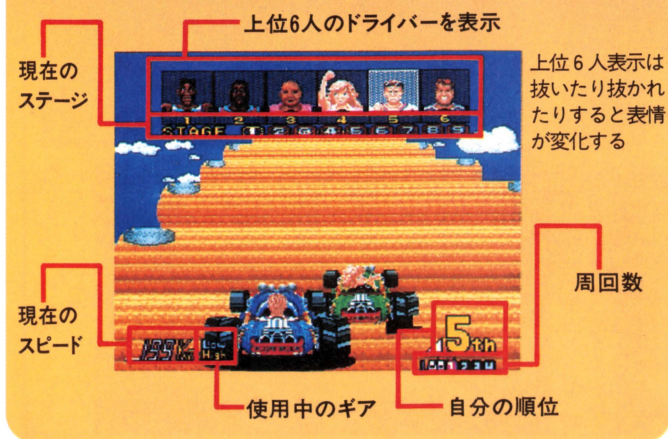
業務用には画面右端にコース図が表示されていたが、エンジン版にはなくなってしまったのが残念。

コースは9種類＋α

ステージ１からスタートして、上位3位に入賞すれば次のステージへ。エクストラステージもある。

時間による空の変化

空のパターンが数種類あり、ステージの途中や、次のステージへ進むと変化していく。

好きな車の色を選択

赤、青、黄緑の3種類の中から好きな色のマシンを選べる。キミの好みのカラーは？

路面のパターン

加速し易そうなアスファルトの面、バギーレースらしい凸凹石板の面、走るのがキツそうな丸太の面の3種類。昼と夜では色が異なるので、合計6パターンだ。

個性的な12人の中からドライバーを選択

パワードリフトの魅力の1つはドライバーを選択できること。能力に差はないが、アメリカンコミックスのキャラクタみたいに個性的な表情をしているのでゲームにより感情移入できるようになっている。業務用で圧倒的に人気があったのはルーシーとエミリー。

ドライバーを選択しているところ。この画面で車の色も選ぶことができる

ドライバーを決定するとバギーに乗り込み…

左下に移動していき、ステージ1へ！

ジェロニモ	マイケル	エリック	ハリー	マーク	ジェイソン
アメリカインディアンのあらくれ男	元全米アームレスリングのチャンピオン	メキシコの酒場でバンジョーを弾いていた	アメリカ出身の国際的株式ディーラー	元プロレスラー。見るからに強そう	牛肉解体工場で働いている。血に強い？
ルーシー	**ジミー**	**キース**	**トム**	**ストロガノフ**	**エミリー**
F1カーのエンジニアとして有名な女性	昔、コンピュータのプログラマーをしていた	超人気のロックシンガー。なんとなく軽そう	某映画制作会社の社長。ナイスミドル？	ハーレム生まれのワル。レースが大好き	世界的トップモデルでスピード狂

スリルとスピードのカーアクション

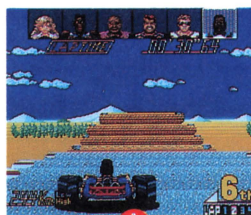
パワードリフトはチューンナップしたバギーのアクションがウリ。ドリフト、ジャンプ、スピン、急上昇、急降下、転倒など迫力あるバトルが展開される。特にスピードを上げつつ急上昇してマシンを空にむかってジャンプさせればスカッとして気持ちがいい。

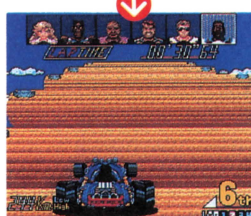
他の車を抜くとドライバーもガッツポーズや手を振ったりするアクションをするので、ガンガン抜いてトップを狙いたくなる。

でぇ〜い、ドリフト！ あと2台抜けばトップだ！

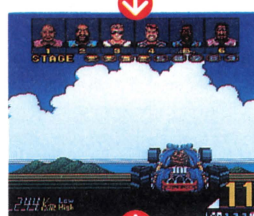
丸太の上を走ると車が振動する。デコボコしているので走りにくい

カーブの連続。ウィリーでもしているのかな

カーブを曲がりきれず路肩にはみ出すと…

スピン！ しかも抜かれた！

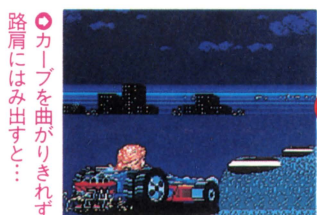
前方には坂道。このまま一気に突っ込めー

急上昇。このままどんどん昇っていく

急降下中のため、コースの先があまり見えない

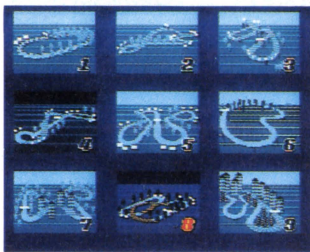
丸太を上昇中。そろそろ下りだと思ったら…

いきなり、ジャンプ！晴れた空が美しい

落下していき、路面が見え始めてくる

着地！ あー気持ちよかった、またやってみたい

※画面は開発中のものです

複雑で立体的なコースを走り抜けろ！

コースは9ステージあり、各ステージを4周して3位以内に入賞すれば次のステージに進んでいくというゲームシステムになっている。各ステージとも立体的に交差し、ほとんどコーナーが連続するコースになっているので、慎重に操作しなけらばならない。うっかりしてしいると他の車や障害物にぶつかってしまうので注意。

全9ステージを無事に走り抜くのは容易なことではない

3位以内に入賞できないとゲームオーバー。悲しいっ

STAGE 1

陸上のトラックのような形をした単純なコース。最初のステージだけあって、比較的簡単に入賞できるようになっている。

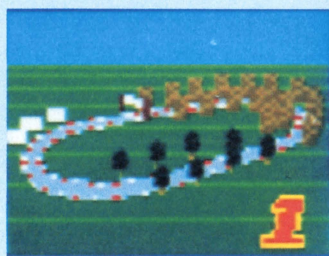
「3、2、1、GO！」の音声が聞こえたらアクセルを全開にして、青空の下でのレースを楽しもう。ほぼノーブレーキでコーナーを曲がることができる。スピンして時間をロスしないように。

入賞者を表示。順位によってポイントが加算される

START!

各車一斉にスタート！　栄光を手にするのはだれか？

ヤッタァ、１位だ！　この調子でいけば大丈夫かな

現在2位。トップはどこにいるのよっ

業務用のAコース１ステージと同じ

カーブをうまく抜けるコツはインから曲がる

長い高架を上昇中、インから抜け

GO!GO!

前方には3台の車が。このままのスピードでいけば抜ける！

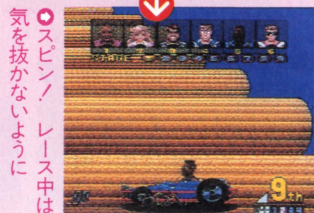
STAGE 2

スタートからいきなり急降下していくのが特徴。右、左、右の連続カーブは見通しが悪く、減速して走ることがポイント。レースゲームの基本はクラッシュよりもブレーキを忘れないこと。

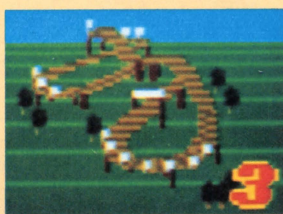
ステージ1とは異なり、クリアが難しい

前方に道がない。このままでスタートするの？

なーんだ下りだったから道が見えなかったのか

おっ。こっちを向いた。よそ見をしていると…

スピン！　レース中は気を抜かないように

STAGE 3

あざやかな夕日の中でレースが展開される。路面が全て丸太でアップダウンが激しいコース。特に下りは視界が悪くコーナーが見えないので注意が必要。

立体的にうねっているコースが特徴

ゆるやかな丸太の上を昇りつつ、美しい夕方の空の下を疾走中

坂の頂上から見下ろすと下りの坂がはるか向こうまで続いているのがわかる

カーブでアウトにふくらみすぎた

親指を立ててガッツポーズをしている

STAGE 4

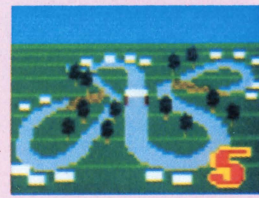
暗闇の中を走り抜ける。全体的になだらかなカーブのコース。ただし、坂を降下した後のカーブは思ったより難しい。

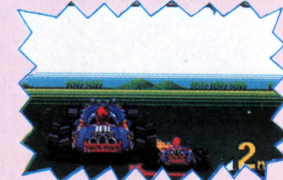
簡単なコースだと油断していると、クリアできないぞ

夜景がとてもキレイ。なんとなく昼と雰囲気がちがっていい感じを出している

昇りの途中でスピン。抜かれた

STAGE 5

初めてジャンプ台が登場する。上から眺めるとクローバーのような形をしている。カーブがキツそうなコースだ。

中央にジャンプ台が見える。スピードが遅いと落っこちてしまう

左カーブを抜けたあと、すぐに右カーブがある

ジャンプ！　爽快さがたまらない

STAGE 6

路面が全部凸凹石板になっているステージ。青い空に、遠くに海が見えるのが爽快。

直線はアクセルを全開にして他車を抜け

業務用ではEコースーステージだった

うおりゃ～、坂を昇ればゴールだ

STAGE 7

ジャンプ台が2つもあり、たまにジャンプしている途中で他車に接触してクラッシュすることもある。爽快なステージ。

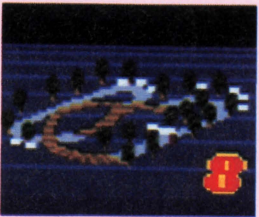
2つもジャンプ台がある。3位入賞は難しいステージだ

平地で右に曲がったら、いきなり丸太の斜面が見えた

ジャンプ中はハンドルは切れない

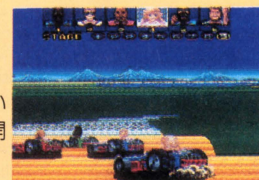
STAGE 8

上から眺めると数字の8を横にしたようなコースになっている。夜景に見とれているヒマはない。

4位じゃ入賞できない。なんとしてでも3位にくいこめ

このステージをクリアすれば最終ステージに

飛ばせ飛ばせ～。ゴールまであとわずか

STAGE 9

最終ステージだけあって細かいカーブが連続する。アクセル全開は直線だけにしよう。

1位から4位のデッドヒート。負けるわけにはいかない

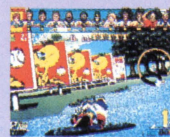
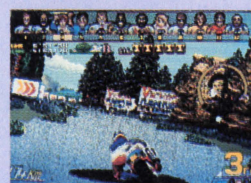
いよいよ最後のステージ。気合を入れていけ

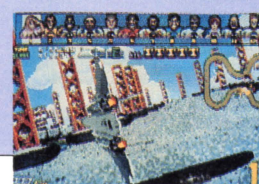
うーむ、長い昇りのカーブだ。出口は!?

エクストラステージも！

業務用では全コースを1位でクリアするとバギーカーが「スーパーハングオン」のバイクや「アフターバーナー」の戦闘機トムキャットに変形するエクストラーステージが話題になったが、エンジン版にもエクストラステージは入るのでひと安心。ほとんど見ることができなかったエクストラステージがどう表現されるか楽しみだ。

バギーカーが変形するエクストラステージ

まだ開発中のため、画面を見せられないが、業務用の写真で雰囲気を味わってほしい。

画面はまるでスーパーハングオン！

この画面を家で見れる!?

戦闘機がバギーコースを走るなんて

このような画面がもう少しで見れる！

※このカコミの写真は業務用のものです。

NEW

世界の強者を相手にサーキットを駆けろ!!

F1 TRIPLE BATTLE
エフワン トリプルバトル

自分がセッティングしたマシンがサーキットを駆け抜ける!! 既成のものとは一味もふた味も違うF1をシミュレートしたゲームが登場だ!

12月中旬発売予定
ヒューマン
6300円(税別)3メガ

F1の世界を忠実にシミュレートしたレーシングゲーム

F1のスピードとスリル、テクニックをそのまま再現したと言えるのがこのゲーム。ひと言で言えば、「ついに、ここまで来たか」といった感じ。

体験できるモードは3種類。さまざまな条件設定で練習できる、テストランモード。世界の超一流ドライバーを相手にチャンピオンを目指す、ワールドチャンピオンシップモード。そして、対COM戦はもちろん、最大3人まで同時プレイが可能な、バトルモード。それぞれ特徴があり、楽しめるのがウレシイ。

●モードを選択するとエキゾーストノートを残しマシンが走り去る!

世界の強豪を相手にチャンピオンを目指すもよし、バトルで仲間と熱くなるもよし、テクニックが勝負だ!

「天の声2」に対応

ワールドチャンピオンシップモードは全16戦という長期戦。当然(?)ながらコンティニュー機能がついている。PCエンジン本体だけではパスワードだが、CD-ROM²か天の声2でセーブOK。

●決勝を終えるとパスワードが表示される

●天の声やロムロムをつなげば手間がかからない

操作方法

操作方法は十字キーの左右がステアリング操作、上下がギア操作。Ⅰボタンがアクセル、Ⅱボタンがブレーキとなっている。そして、RUNボタンはポーズ。操作にとまどうことは、まずないだろう。ひとつだけ、ターボ車の場合、ワールドチャンピオンシップモードの決勝とバトルモード時、セレクトボタンで過給圧を上げられる。すると、急加速でターボパワー爆発だ。

ギア操作は上がシフトアップ、下がシフトダウンになる。初級者向けにオートマチックのミッションもあるので、ギア操作に不慣れな人には便利。スタート時に1速に入れれば、あとはアクセルとハンドル操作のみ。ただし、慣れてくると、ギアのほうが速く走れるし、実際のレース感覚も楽しめるので練習してみよう。

●スタート前はギアがニュートラルになっているので・・・

●シグナルが変わった瞬間に一速にシフトアップだ

●ギアの左下の文字に注目

●セレクトボタンでパワーアップ

もちろんサーキットも実際に使用しているコースだ！

ゲームで使用する16カ所のサーキットは1989年度に実際にＦ１で使用されているコースをシミュレートしているんだ。それも、コーナーの半径が細かく設定されていて、ひとつのコースだけでも、攻めるとなるとなかなか骨がおれるぞ。また、コースにはカーブだけでなくアップダウンもあり、場所によってはブラインドになりコース前方が見えなくなることもあるので、スリルを味わうこともできる。ホンモノそっくりにレースやコースを味わえるところが、このゲームの最大の魅力といっていいだろう。

⬆登り坂では先の方が見えないのだ

⬆ピット入口の場所も忠実に再現

ライバルは39人。走りにも違いがあるぞ

ゲームに出てくるドライバーたちも多種多彩。マシンによる差だけでなく、走りのクセまで(!!)シミュレートしているのだア！　なんとそれが39人いるのだから、戦いは熾烈を極めるはず。彼らを相手に、ワールドチャンピオンシップやバトルモードで勝ち抜くには相当なテクニックが必要だ。あの「プロフェッサー」や「天才」「壊し屋」と呼ばれるドライバーたちに勝てるか？

パロディ風のネーミングだが、実際のドライバー名が全てわかったらキミはＦ１通。それにチーム名も当ててごらん？

おなじみ(?)のドライバーも

前に記したようにエントリードライバーは39人。中にはおなじみのドライバーや好きなドライバーがいるだろう。実際にバトルをしたりして、その走りを確かめてみるのも楽しいことだろう。

右の表は全ドライバーリスト。似たような名の有名選手がいるはずだよ。そして下に、その代表的なドライバーをピックアップして紹介してみた。

彼らと競り合って勝つのは相当練習をつんで良いマシンに恵まれないとキビシイ。

アイルトン・セスナ	天才ドライバーと言われる。ウェット状態ではバツグンの走りを見せる。有力な優勝候補
アラン・エンスト	計算されつくした走りでＦ１のプロフェッサーと称される。セスナの強力なライバルだ
ナイジェル・キャンセル	ツボにハマるとセスナをもしのぐ走りを見せる。豪快なドライビングを身上とする
ゲルハルト・バーガー	天才的なテクニックは並ぶ者がいないほど。走りはフェアで美しく気持ちが良い
いなかじま悟	日本で初のフルタイムＦ１ドライバー。渋い走りで中堅から上位を狙えるダークホース
ずつき亜久理	日本期待の新人だが、マシンに難あり。しかし、そのハンデをのりこえて上位を目指す

エントリーリスト

氏　名	チーム	氏　名	チーム
アイルトン・セスナ	MCL	ピエル・ルイジ・マティーニ	MIN
アラン・エンスト	MCL	ルイス・ペレス・サラダ	MIN
ジョナサン・パーラー	TYR	ルネ・アルチュー	LIG
ジャン・アレンジ	TYR	オリビエ・グレテヤール	LIG
ティエリー・ブーイング	WIL	ナイジェル・キャンセル	FER
リカルド・パトロール	WIL	ゲルハルト・バーガー	FER
マーティン・ブラインド	BRA	ミケーレ・アルバイト	LOL
ステファノ・モデル	BRA	フィリップ・アントキング	LOL
デレック・ウィーヒック	ARR	ロベルト・モレル	COL
エディー・チバ	ARR	ピエールアンリ・ラフォーレ	COL
ネルソン・ボケ	LOT	グレガー・ハイテク	EUR
いなかじま悟	LOT	ずつき亜久里	ZAK
マウリシオ・グルタミン	MAR	ベルント・スライダー	ZAK
イワン・ボカリ	MAR	ステファン・ヨワソウ	ONY
ピエルカロル・シブヤーニ	OSE	ベルトラン・ガチョーン	ONY
ニコラ・ラリッタ	OSE	クリスチャン・ヤダナー	RIA
アレッサンドロ・ナンニン	BEN	フォルカー・バイナラー	RIA
エマニエル・ピロシキ	BEN	ガブリエル・タックイン	ASG
アンドレア・デ・キザデス	DAL	ヤニッタ・ダマラス	ASG
アレックス・コーヒー	DAL		

テストラン・モードでセッティングに馴れろ！

いきなりエンジンなどのセッティングやコースを知らないままで戦うのは無謀というもの。特にコースは、多少なりとも馴れておかないとコーナーをクリアするのがひと苦労だ。なぜなら、同じように見えるコーナーでも半径が違っているために、コースアウトしてしまうことがよくある。おまけに天候による路面状態の違いもあるので、これも馴れておかないといいタイムは出せない。つまり、あらゆる条件でベストの力が出せなければ、苦しい戦いに勝ち残ることはかなり難しいと言わなければならない。

天候も自由に選択できる

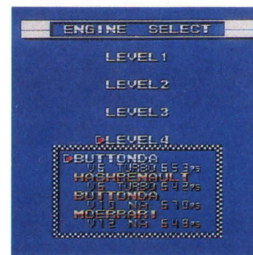
テストランモードでは、天候の設定も自由にできる。一見無意味に見えるが、実は16のコースの気候の差、つまり雨の降りやすさにも差があるため、ここで練習をつんでおくといい。

晴れ、雨の他ハーフウェットもある

エンジン

ゲーム中で最も凝りに凝っていると言えるのはエンジンだろう。全部で16基用意されていて(これだけでもスゴイのに)、それぞれパワーの出方や最高出力、回転数などの特性が異なっているぞ。おまけに、それぞれのエキゾーストノート(排気音)に違いがあり、聞き比べられる／　直4ターボやV8とV10、V12などの音を聞いていると、マニアならずとも感激ものだ。実際のレースでは、ターボなどの過給器は使用できないことになっているので、疑問を持つ人もいるかもしれないが、あの爆発的な加速感はやはり捨てがたいモノ。ゲームとしては楽しむために用意されたと解釈したい。

さて、エンジンについてもう少し詳しく紹介しておこう。NAエンジンは89年度のもの、ターボエンジンは88年度のもののデータを用いて、それぞれの特性の差を出している。だから、実際によく走るものは、ゲームでも性能が良いと考えられる。だが、コースによる向き不向きがあるので注意が必要だ。つまり、高速コースで速くても市街地などの低速コースでは必ずしも速いとは限らないということだ。なお、ワールドチャンピオンシップモードでは、エンジンがレベルごとに同程度のものになっているので、差は大きくない。

どこかで聞いたエンジン名ばかり。これはレベル1だ

レベル4のエンジンは最強クラスのエンジンが4種類

ブラジルの長いストレートの終わりの部分。限界近くまでパワーを絞り出している

腕の差やセッティングが万全でないと同じ地点のスピードがこれだけ差が出る。練習は大切だ

エンジン性能比較データ

エンジンはゲームだけでなく、実際のレースでも速く走るための重要な要素。エンジンの選択がおざなりでは勝利はおぼつかない。表内のデータを検討して状況に合ったエンジンを見つけてほしい。だが、データだけがすべてではないのも事実。

項目	説明
最高出力	ひと言で言えばエンジンのパワーを表す。走行中いかに最大パワーを使えるかがカギ
最高回転数	エンジンの最高回転数が最高速を決める。だが、回転の上がり方もいろいろある
エンジン特性	各回転域での性能を表している。出力や回転数が高くても扱いにくければ意味がない
力のでかた	Fはなめらかな加速、Pがある回転から急激に加速するエンジン。Fの方が扱いやすい
耐久性	いくら速いエンジンでも完走できなければしようがない。Aが一番耐久性がある

レベル	エンジン名	最高出力	最高回転数	エンジン特性 低	中	高	力のでかた	耐久性
レベル1	ザコスピード　ST4ターボ	542PS	11500	×	△	×	P	B
	アルファメロメロ　V8ターボ	538PS	12500	×	△	△	F	C
	ジャマハ　V8NA	571PS	11000	○	○	×	F	B
	ブコワース　DSR　V8NA	594PS	11000	△	○	×	F	A
レベル2	メチャトロイ　ST4ターボ	570PS	12000	△	○	△	F	C
	ホドホド　V6ターボ	597PS	12500	×	×	△	P	B
	ダンボルギーニ　V12NA	607PS	13200	×	×	○	P	C
	グジャッド　V8NA	608PS	11500	○	○	×	F	B
レベル3	モエラーリ　V6ターボ	627PS	13200	×	△	○	P	B
	TACボロシェ　V6ターボ	598PS	13200	×	△	○	P	A
	ハシルノー　V10NA	645PS	13200	△	○	△	F	B
	ブコワース　HV　V8NA	622PS	12000	○	○	×	F	A
レベル4	ブットンダ　V6ターボ	653PS	13200	×	○	○	F	A
	ハシルノー　V6ターボ	642PS	13200	×	△	○	P	A
	ブットンダ　V10NA	670PS	13200	○	○	△	F	A
	モエラーリ　V12NA	648PS	13200	×	○	○	P	B

ステアリング

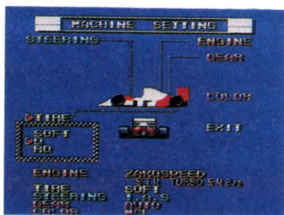
速さとは直接関係があるわけではないが、走るためになくてはならないパーツだ。I.A.S、SMOOTH、STEPと大別して3種類ある。そしてSMOOTHは1～3と重さが分かれている。普通はI.A.Sでいいだろう。

SMOOTHやSTEPにするとスピンしやすくなるのだ

ステアリング	特　　徴
I．A．S	一般的な反応を示すステアリングだ。つまり、押した方向に曲がり離せば直進する。通常ではこれでいいがオーバースピードではコーナーでコースアウトだ
SMOOTH	十字キーを押した方向に曲がるのは同じだが、手を離すとその角度を維持する。だから直進させるためには逆方向に方向キーを押さねばならないわけ
STEP	方向キーを押すたびに、その方向へ段階的にステアリングが切れていく。一定のラインを決まった速度で走ることができる人には便利かもしれない

タ　イ　ヤ

エンジンと並んで、もしくはそれ以上に重要なパーツがタイヤだ。なぜなら、エンジンのパワーを路面に伝えるのがタイヤだからだ。エンジンが良くてもタイヤがダメなら速く走ることはできない。逆に少々エンジンが非力でも、タイヤがバッチリならそのグリップ力でコーナーで勝てるのだ。

ピットインも重要なポイント。どれを選択するか？

予選はQタイヤを使用

タイヤ名	特　　徴
NORMAL	消耗度、グリップ力ともに中程度のタイヤだ。縁石に乗り上げやすい走りをするときに必要になるかも
HARD	グリップ力は低いが消耗度は高いタイヤ。長丁場のレースでは必要となるかもしれないが、出番は少なそう
SOFT	消耗は激しいが、決勝レースでは最高のグリップ力を誇る。ピットインの必要が出るかもしれない
RAIN	決勝は必ずしも晴れとは限らない。雨天時には最大の威力を発揮するタイヤだ。セッティングで変更しよう
Q	予選専用のタイヤ。SOFT以上のグリップ力を発揮するが、消耗が非常に早い。数周で完全に減る
RQ	雨天時の予選用のタイヤだ。雨天時に晴れのタイヤのまま走らないようにフリー走行前に変更しておくこと

ギ　　ア

ギアはオートマチックと5速の2種類が用意されている。ドライブを完全に身につければ5速のマニュアルの方が有利となるかもしれないが、少なくとも初めのうちはオートマチックの方でコースやマシンに慣れることを優先させよう。なぜなら5速にすると操作が煩雑になるだけでなく、エンジンを回しすぎたりして不必要に負担をかけ、破損する恐れがあるからだ。つまり5速のギアはマシンを知り、コースを知った上級者向けの装備と考えよう。

5速は上達してからで十分だ

故障するとスピードダウンだ

カ　ラ　ー

コースを速く走るパーツではないが、やはり自分の好きなチームのカラーで走りたいのが人情。おなじみのF1のスポンサーカラーと国旗をもとにしたナショナルカラーが併せて30種類ある。

全30パターンのボディカラー紹介

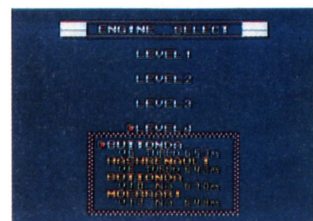
MCL	LOT	MIN	EUR	FRAN	ENGL
TYR	MAR	LIG	ZAK	BRZL	USA
WIL	OSE	FER	ONY	GERM	AUST
BRA	BEN	LOL	RIA	JAPN	SWED
ARR	DAL	COL	ASG	ITLY	JPLO

いよいよ実戦！2つのモードにチャレンジだ！

バトル・モード

バトル・モードではコースやエンジンなど天候以外は自由に選択できる。また対COM戦ではドライバーも自由に選択できるぞ。だがセスナやエンストたちのような超一流ドライバーは恐ろしく速いのでウカツに選ぶと軽くブッチギられてしまうので要注意。

テストランや対COM戦で腕を磨いたら、ぜひとも友達同士でプレイして欲しい。特に3人プレイのトリプルバトルは熱いぜ！

対戦のパターンは７種類。対ＣＯＭ戦はこのあとドライバーを選択

バトル・モードではエンジンが自由に選択できるのがウレシイ

これがトリプルバトル

さて、その白熱のトリプルバトルの模様を紹介しよう。スタートまでは対COM戦と変わる点はなく自分の好みで天候以外を全て選択できる。もちろん3台とも同じセッティングにしてテクニックを競うことも可能だ。そうすると差があるのはウデだけだからレースはシビアになるぞ。

セッティングが終了すると次はマシンチェックの画面となる。ここでエンジン、タイヤ、ステアリング、ギアの最終チェックができる。もしも不満ならセッティングし直すことができる。OKならいよいよスタートとなるわけだ。

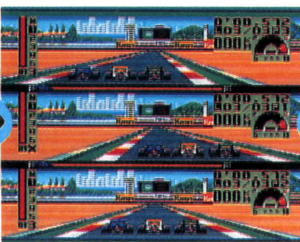
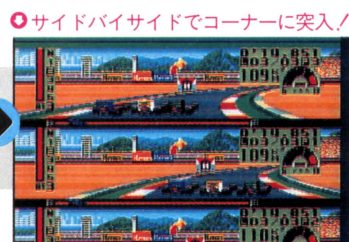
対COM戦や2人プレイでは2台ずつのグリッドだが、3人プレイのときだけ3台が横一線に並ぶことになる。これは1台だけ後ろに行き不利になることを避けているのだろう。

マシンチェックの画面は２Ｐが後列のように見えるが実際は横一列だ

３分割された画面。中がＩＰ、下が２Ｐ、上が３Ｐになっている

シグナルがグリーンに。ギアをＩ速に入れダッシュだ！

サイドバイサイドでコーナーに突入！

接触しても破損しないから安心だ

ＳＭＯＯＴＨやＳＴＥＰを選択するとスピンしやすくなるのだ

I.A.Sだとスピンしにくいがコースアウトしやすい。一長一短だ

クラッシュするとコースに復帰するのに手こずる。これだけはさけたい

各車の位置関係はここを見ることで把握することができる

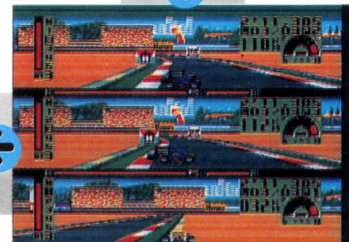
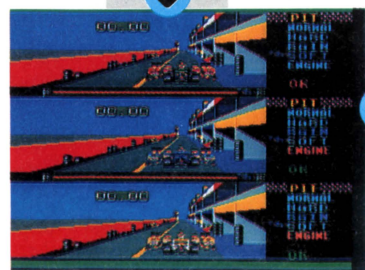
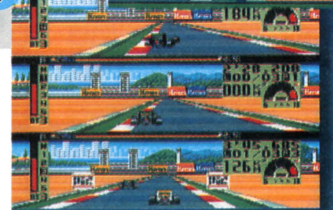
各車ピットへ。作業の速さもカギ

ＩＰがゴールイン。２位はどちらだ

ターボ車はストレートで過給圧を上げよう

BATTLE RESULTS
COURSE BRAZIL

1 PLAYER1	TOTAL TIME	09'01.274	L 3
	BEST LAP	2'31.054	L 2
	TOP SPEED	294km/h	
2 PLAYER2	TOTAL TIME	09'04.681	L 3
	BEST LAP	2'52.200	L 2
	TOP SPEED	307km/h	
3 PLAYER3	TOTAL TIME	09'16.256	L 3
	BEST LAP	2'45.054	L 2
	TOP SPEED	285km/h	

REPLAY PUSH SELECT

レースが終了すると各プレイヤーの走行データが

ワールドチャンピオンシップ

もうひとつの楽しみがワールドチャンピオンシップモード。これはレベル１から４まであり、最終的にはレベル４をクリアしてチャンピオンになるのが目標だ。

条件は各レベルによって差があり、レベル１では全６戦で総合３位以内に入ればクリアだが、レベル４では全16戦で周回数が増えて、なおかつ総合で１位になること、とかなり厳しいものとなっているのだ。ランキングを決定するのは実際のＦ１と同じ有効ポイント制となっている。つまりそのシステム上レース数が増えると終盤で上位にいても手を抜きにくくなっているわけだ。逆に少々下位でも終盤でひっくり返すことも可能なわけで、よりスリリングとなっている。ゲームのスリリングな点や厳しさは以下の仮想レポートを読んでいただければ伝わるだろう。

ワールドチャンピオンシップの流れ

マシンセッティング → フリー走向 → 予選一回め → 予選二回め → 決勝

一戦ごとの流れは、まずセッティングを行うことから始まる。エンジンはレベルごとに限定されるだけでなく選択し走ってしまうと変更できないので注意。次はフリー走行。キャンセルできるが練習するにこしたことはない。そして予選だ。２回めはキャンセルできるが他のドライバーがタイムアップして予選から落ちることもあるぞ。そして決勝。上位を目指して突っ走ろう！

第１戦・ブラジルGPを仮想レポート

予選　ルーキーのＰＣファン大健闘!! ポール獲得

19ＸＸ年Ｆ１第１戦が恒例の南半球は灼熱のブラジルで開幕した。レベル１の第１戦には16台がエントリーし、ドライコンディションの中各車が果敢にタイムアタックに臨んだ。フリー走行から好調が伝えられたＡＳＧのタックインは長いストレートの手前のコーナーで大スピンを演じたが見事２位で予選を終了している。

各車が順調にタイムを上げる中期待の新人ＰＣファンの走りが光った。２周めに１分39秒493を記録、４位となる。その後もタイムアタックを続け、４周めにはなんとただ1人38秒を切る１分37秒921のタイムをたたき出しトップに躍り出たのだ。ＰＣファンは余裕を見せ２回めの予選をキャンセルしたが彼のタイムを上回るドライバーが出ずデビュー戦をポールポジションで飾ることとなり、決勝へ大きな期待を抱かせた。

他にはＬＩＧ勢２台がそろって予選を通過し、ポイント獲得に望みをつないでいる。また日本期待の新人ずつき亜久里もここでは４位のタイムを出し見事、念願の予選通過を果たしている。

決勝での注目はなんといってもＰＣファンがどのような走りをみせるか、という点だろう。

コースを攻めるＰＣファン

大スピンを演じるタックイン

４位のタイムを記録した後３周めにピットインしタイヤ交換、その直後ポールを決めるタイムを記録した

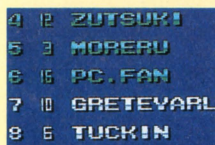
PCファン堂々のトップ。２回めをキャンセルしたがポール

決勝　ＰＣファン決勝では６位に入るのがやっと!!

決勝も天候は変わらずドライ。全車ドライのセッティングで出場だ。シグナルが青に変わりスタート！　各車がダンゴ状態で第１コーナーに殺到する。ポールポジションからスタートのＰＣファンは第１コーナーこそトップでクリアするが、続く第２コーナーで大きくアウトにふくらみコースアウトこそしなかったが一気に４位に後退。その後もズルズルとポジションを落とし最下位まで転落する。どうやらエンジンの立ち上がりに問題があるようだ。

全６周で行われるこのレースでの注目はピットイン。ピットに入るのが否か、入るのならいつ入るのか、という点だ。その中でトップが４周めにピットイン！　あとを追うように各車も続々とピットに入ってくる。が、最下位を走るＰＣファンは、ピットに入らずそのまま走り続ける。その作戦が功を奏して一気に３位までポジションアップ。残すはあと２周。すべるタイヤで果たしてどこまで逃げ切れるのか、俄然目が離せなくなってきた。その後２台に抜かれ６位に落ちたＰＣファンはグレテヤルと大バトルを演じ、かろうじて逃げ切り１ポイントを得た。今後も激戦を予想させるレースだった。

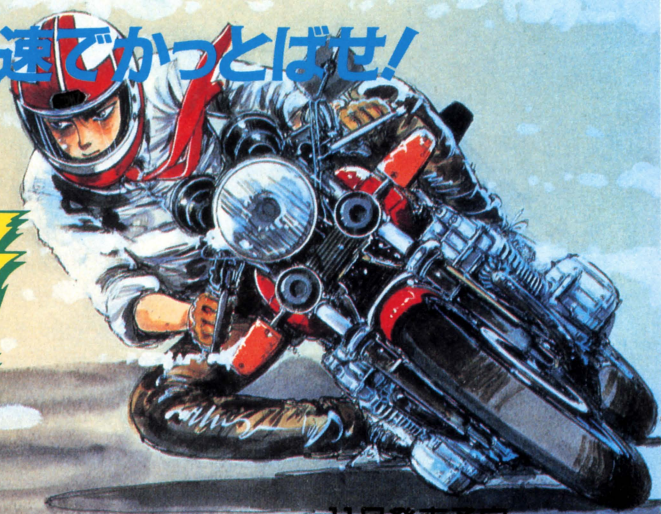
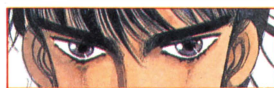
グリッドはこのように決定された

スリップストリームを使う各車

ポールポジションを獲得したものの、その有利さを生かし切れず薄氷の６位入賞のＰＣファン。激戦を物語っている

ブレーキ競争で先行車を抜いても立ち上がりで抜き返される

エンジン全開！高加速でかっとばせ！

バリバリ伝説（でんせつ）

GUNBOY、巨摩郡のバイクテクが光る！臨場感あふれる16種類のサーキットで世界の強豪たちを相手にタイムを競う。細かなパーツ設定ができるリアルなレースゲーム！

11月発売予定
タイトー
6600円（税別）3メガ

PCエンジン初のバイクレースだバリバリ行くぜ!!

あの少年マガジンで人気のバリバリ伝説が純粋なバイクレースゲームとしてPCエンジンに登場だ。世界に実在する16のレース場を舞台に主人公巨摩郡がライバルたちと競いあう。コミックスでおなじみのラルフ・アンダーソンやワイン・ガードナーも登場する。ワールドグランプリを制するために地道にレースをこなしてゆこう。

オープニングのデモ画面。グンや歩惟のアップも入っているんだ

モードは2種類

このゲームにはトラベルとWGPの2種類のモードがあるが、はっきり言ってトラベルはWGPをこなすための練習モード。コースの特徴や自分の走りを確認したらWGPモードで世界の強豪たちを相手にレースに参加してみよう。

じっくり考えて選ぼう

1 トラベルモード

16種類のコースから好きなレース場を選んで5周走るモード。1人だけで走るので純粋な自分のラップを知ることができる。WGPのリハーサルと思えばいい。

トラベルモードは一人で走るからラク

2 WGPモード

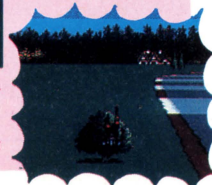
予選で成績の良い上位7名が決勝に残り、ポイントを稼ぎながら全16のレースに参加するというモード。実際のWGPとルールはほぼ同じ。ただし決勝の周回数は5。

WGPモードは、予選と決勝の2つにわかれる

操作性はバツグンだ

基本操作はⅠボタンがブレーキ、Ⅱボタンがアクセルで、十字ボタンの左右でハンドルをきる。これであのグンがあやつるモンスターマシンNSR−500を乗りこなす。

300km/hを軽く越えるこのマシンには高度なライディングテクニックが必要。コーナーでいかにスピードを落とさずに曲がりきるかがレース攻略の最大のポイント。

コーナーテクで失敗すると

このとおり、大惨事になってしまう

リタイヤはしないがかなりの時間のロス

基本画面をじっくりおぼえよう！

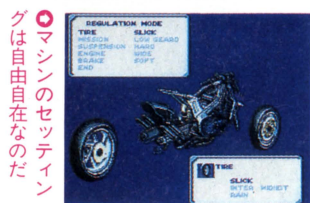
コース図にスタート地点と現在自分のいる場所が表示されている。これでレース全体のペース配分を考えよう

マシンのセッティングこそ勝利へのカギ

このゲームには15種類のパーツの中から自分の走りにあったセッティングを選べるレギュレーションモードというものがある。コースの状況も考えながら、レースごとにパーツを選んでいこう。

各パーツは3種類ずつ

マシンをセッティングする際の注意点は、コースにあわせることだ。例えばテクニカルコースである鈴鹿を走るときは、エンジン、ブレーキ、ミッションの3つを重点においてセッティングを行うといいだろう。各コースの特徴を知ることこそ、セッティングの基本だよ。コースの特徴は、トラベルモードで走り込めば、次第にわかってくるはずだ。あとは、自分の走りに合わせたセッティングにすれば完ペキだぞ。

⚪まずはレギュレーションモードだ

⚪マシンのセッティングは自由自在なのだ

天候に合わせるのがコツ

天候もパーツ設定上のポイント。普段は常に晴れだが、WGP決勝はくもりや雨になる場合があるのでレース前の天気予報から天候を判断してパーツを設定しよう。一度スタートしたらピットインはないので、5周分のレース全体の流れを考えて設定するのがコツ。

ROUND 2
AUSTRALIA
FINAL RACE
20%

⚪天気予報をしっかりみよう。降水確率まで表示される安心設計

くもり

⚪タイヤをインターミディエットに

雨

⚪雨の時は、レインタイヤをはこう

ギアシフトも自分に合わせて

ギアもオートとマニュアルどちらかを選べる。初心者ならオートにしてハンドルに神経を集中させた方がいいかもしれない。

オートマチックモード

ギアチェンジが自動なので走りに専念できる。ただ、コーナーでの立ち上がりが悪くなるので、その分ハンドルテクが要求される。

⚪オートならギアに気をとられない

6連マニュアルモード

Ⓘ、Ⓘボタンを同時に押しながら十字キーの上下でギアをチェンジする。使いこなす自信があればこちらの方が加速のノリがよい。

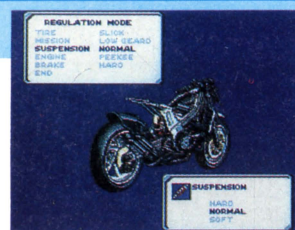
⚪マニュアルの方がリアルなレースを楽しめる

セッティングできるパーツ

サスペンション

●ハード　コーナリングは安定するが、タイヤの消耗が速くなる

●ノーマル　ハードに比べると安全性は少し落ちるが、タイヤの消耗は急激にこない

●ソフト　コーナリングは安定しなくなるが、タイヤの消耗が遅くなるという利点がある

⚪一見なんの変化もないがどのパーツを選ぶかで走りがまるで違う

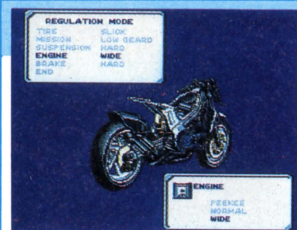
エンジン

REGULATION MODE
ENGINE
PEEKEE
NORMAL
WIDE

⚪マシンの心臓と言えるエンジン

●ピーキー　低加速では非力だが、高回転域でパワーが一気に放出される。扱いにくい

●ノーマル　低回転から高回転までのつながりがスムーズである

●ワイド　全体的にパワーが安定してるが、MAXパワーが低い

ブレーキ

●ハード　制動時間および制動距離ともに長めだが、耐久性に優れているのがウリのブレーキ

●ノーマル　制動力はやや低いが、トータルバランスは良い

●ソフト　制動力は最高。しかし耐久性に欠けている面がある

⚪人によっては使わないかも・・

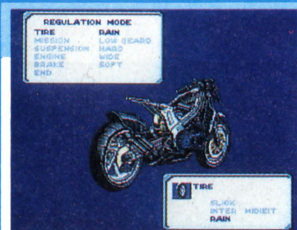
タイヤ

REGULATION MODE
TIRE
SLICK
INTER MIDIEIT
RAIN

⚪最も天気に左右されるパーツ

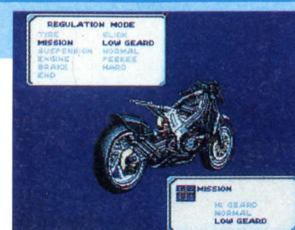
●スリック　晴天時用のタイヤ。表面にミゾが無く、路面に接する面積が多いため、滑りにくい

●インターミディエット　路面が軽いＷＥＴの時に効果を発揮する

●レイン　雨が降っている時は、このタイヤを必ず使用せよ

ミッション

●ハイギアード　低速時の加速は若干劣るが、高速限界値は高い。ピーキーエンジンと一緒に使おう

●ノーマル　低速、加速ともにバランスがとれている。どのエンジンとも相性がいい

●ローギアード　低速、中速の加速を重視しているが、高速の伸びが鈍くなってしまう

⚪常にエンジンと共にあるパーツ。どのエンジンを選んだかによってミッションのパーツを選択せよ

いよいよWGPになぐりこみだ！

トラベルモードで走りに慣れたら、次はWGPモードに挑戦。WGPモードは全16ラウンドあり、10人のライバル達とワールドチャンピオンをかけて戦うことになる。ルールは、実際のレースと同じポイント制なので総合ポイントにより、チャンピオンが決まる。

トラベルモードでじっくり腕をみがいてからＷＧＰに挑もう

レース場は現実に存在するサーキットと同じ。看板にも見覚えが・・

予選に勝って決勝へ進め！

WGPモードは、予選と決勝の2つに分かれており、まずは予選を通過しなければならない。決勝は、天候の変化があるので注意。

予選は、最初から最高速で始められる。さぁタイムは!?

WGP予選

予選は、まず1人でコースを1周してラップタイムを計る。そのタイムがライバルたちを含めて11人のうち上位7人までに入れば、予選通過となる。もし予選通過に失敗してもタイムアタックは3度までやり直すことができる。それにセッティングもやり直せるので安心して走ろうぜ。

無事、予選を通過できた。しかも1位で入るなんてウレシイー!!

予選は、ラインをトレースするように走ればＯＫ!!

予選を通れなかった。しかし、リトライが2回まで可能なんだ

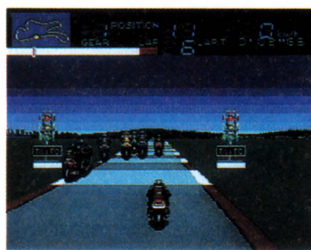
もしも3回予選落ちしたら…

予選で2回リトライしても通過できないときは、そのレースは自動的にリタイヤになりノーポイントになってしまう。

残念ながら強制的にリタイヤとなる

WGP決戦

無事、予選を通過できたら次は決勝レースだ。決勝レースは、コースを5周して争う。今までと違いコース上に他のキャラクタたちも登場してくるので、自分のペースで走らないと勝利を得るのは難しいぞ。レースが終了すると順位によるポイントが発表される。

決勝レースは、予選通過順に並んでスタートすることになっている

スタートに遅れると、いきなりビリになってしまうので注意

単独トップだ！このままブッチギレば、優勝することができる

少しでも気をゆるめると、こんなふうになってしまうので注意!!

オレンジ色のライダーはザコキャラ

リアが滑るほどのハングオン!!

ROUND 2
AUSTRALIA GP
FINAL RESULT

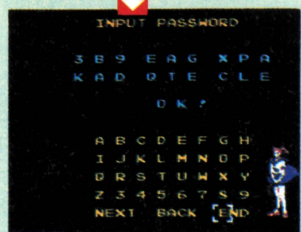
1	WAYNE GARDNER	40
2	EDDIE LAWSON	34
3	CARLOS THUNDER	30
4	CHRISTIAN SARRON	26
5	KEVIN MAGEE	22
6	RALPH UNDERSON	20
7	NIALL MACKENZIE	17
8	GUN KOMA	1?

決勝レースで1位になると、20ポイントも手に入る。次のレースも1位を目指せ!!

あきらめないでコンティニュー

WGPモードで優勝するには予選を1回でクリアしたとしても16レースこなすには96周は走らなければならない。時間もかかるし、その間のポイントが低ければ当然トップをとれない。だから4レースごとに表示されるパスワードがとても重要になってくる。好成績をたたき出したらメモっておこう。コンティニューモードで入力。

パスワード表示画面は、3種類ある

右下のお姉さんがキレイだなー

パスワードをうまく利用すれば何度でもプレイし直せるぞ

世界の16コースをライバルたちと走り抜け！

WGPモードは、実際のロードレースと同じコースを走る。コースは全部で16種類ある。登場するライバルたちのうち８人は、実在するプロレーサーのデータが使用されているので、より本物に近いレースをプレイできるようになっているのがリアルだ。

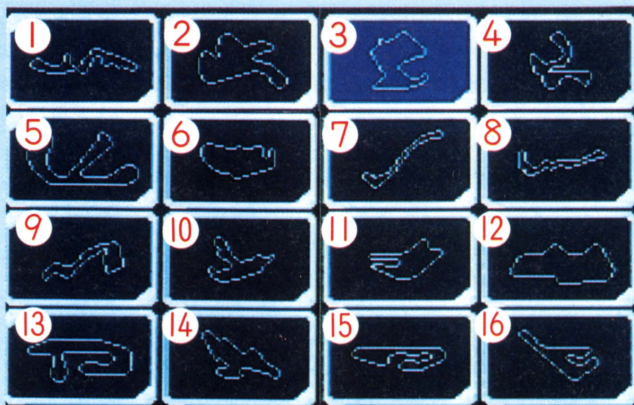
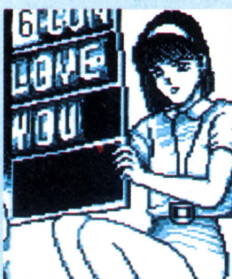
所変われればコースも変わる

16種類のコースは、世界各国に点在していて、背景もそれぞれの国の特徴がよく表れたものになっている。コースごとの背景は１パターンだけでなく、バイクのスピードに合わせて流れていく。非常にキレイな仕上がりだ。

◐向こうに見えるのは、桜の木かな？　日本らしい背景だね

◐ビル街をバックにレースをするなんて、夢のようだね

これが全16コースだ

ワールドグランプリレースで使用されている16コースのうち、世界的に有名なサーキットを紹介しよう。最初は、日本が誇るテクニカルサーキットの鈴鹿だ。F－１にも使用されている。次に、コークスクリューという特殊なコーナーがあるアメリカのラグナ・セカサーキット。そして、最後は高速サーキットのイギリスのドニントンパークである。

①日本	②オーストラリア	③アメリカ	④スペイン
⑤イタリア	⑥西ドイツ	⑦オーストリア	⑧ユーゴスラビア
⑨ニュージーランド	⑩ベルギー	⑪フランス	⑫イギリス
⑬スウェーデン	⑭チェコスロバキア	⑮ブラジル	⑯アルゼンチン

ライバルデータも充実している

ライバルたちは、全部で10人。そのうち８人が実在するプロレーサー。残りの２人は、原作に登場するオリジナルキャラクタなのである。特に、カルロスとラルフの２人は、主人公グンの真のライバルとして常にマークが必要だろう。

WORLD GRAND PRIX
TOTAL POINT INFORMATION

1	WAYNE GARDNER	74
1	EDDIE LAWSON	74
3	CARLOS THUNDER	60
4	CHRISTIAN SARRON	49
5	KEVIN MAGEE	46
6	RALPH UNDERSON	41
7	NIALL MACKENZIE	35
10	GUN KOMA	17

◐世界の強豪を相手にどこまでガンバレルか!?

原作に登場するキャラたち

カルロス・サンダー　紫

ロスマンズホンダチームのセカンドライダー。独特のライディングテクニックを持っている。

ラルフ・アンダーソン　緑

キング・ケニーの教え子。郡と同じく、新人のライダーである。スピード、テク共に一流。

実在する８人のライバルたち

ワイン・ガードナー　青

ロスマンズホンダチームのエースライダー。コーナー出口での加速を武器とするベテラン。

エディー・ローソン　赤

マルボロヤマハチームのエース。現在のチャンピオンであり、ミスのない走りをする。

ケビン・マギー　黄

スピード、テク共に今一つだがレースが終わってみるとちゃっかりいい順位にいるライダー。

ロン・ハスラム　紫

エルフホンダチームのエース。スタートが速いため“ロケット・ロン”と呼ばれている。

ランディ・マモラ　赤

チームケニーのエースライダー。GP経験が豊富でテクは超一流。性格がとても明るい。

クリスチャン・サロン　青

ゴロワーズヤマハのエース。高速コーナーを得意とし、予選にめっぽう強いライダー。

ニール・マッケンジー　黄

ハーベーホンダのライダー。無理な走りをしない。確実にポイントを重ねていくしっかり者。

P. F. キリー　緑

マシンの性能をフルに使いこなすベテランレーサー。地元のイタリアではいい順位を得る。

NEW

メタモルフォーゼでパワーアップ

サイバーコア Cyber Core™

バイオモンスターと化した昆虫、ハイパーインセクトに支配された地球。出撃／ サイバーコア。敵の中心を叩け!!

3月発売予定
アイ・ジー・エス
価格未定／3メガ

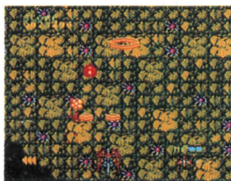
サイバーシューティング

100年以上の探査飛行を終え、地球に帰還した探検隊。そこは昆虫状の生物に支配されていた。隊員、メランジ加藤は、ある惑星で発見した超生命体「キマイラ」と遺伝子レベルで融合。サイバーコアとなって飛び立った。ハイパーインセクトの中心を目指して…。

「キマイラ」は、あらゆる生命体を体内に取り込んでその能力を身につけ、成長を続ける。つまり、自機サイバーコアは敵の攻撃能力を奪い、幼虫から成虫へと変態していくようにその姿を変え、パワーアップを繰り返していくのだ。

○変態シューティングの始まりだ。カッコよくいうとメタモルフォーゼ

○空中物と地上物は、違う武器を使って攻撃しないといけない

○変態によって、まったく異なる攻撃法を身につける

○どこでどんなパワーアップをするか? 頭も使わないとダメ

アイテムをとってメタモルフォーゼ

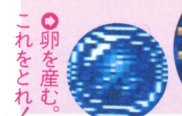
特定の地点で、攻撃してこない丸い敵キャラが後方から現れ、斜めに通り過ぎていく。

この敵に弾を撃ち込むと、カプセル状のアイテムを産み落としていく。これを回収するとメタモルフォーゼして姿、攻撃法が変わり、火力もアップする。なお、アイテムは4種類ある。

○バカスカ撃ち込むとたくさん出す。欲しい色まで待って…

○こいつを撃つと…

○卵を産む。これをとれ!

○すかさずとる! カッと体が輝いて変態が始まるのだ

○こんなにパワフルになる。体もデカくなって強そうだぜ

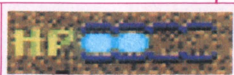
ダメージを受けると

通常、敵キャラや弾に当たるたびにHPが1つ減っていき、なくなると、1段階前の状態に戻る。このとき、特殊パワーアップも無効になる。HPは、アイテムを取ることで1つずつ回復していく。

○最強の状態の一つ。頼もしい攻撃だがダメージを受けると…

○1段階下がる。ちょっとさみしくなる。また1段階下がると

○ショットが通常弾に。早くアイテムを取らないとまずい

○とうとうサイバーコアに。1発くらったらおしまいだ

4種・4段階に変態

サイバーコアが基本形態であり、とったアイテムの色によって4タイプに、数によって4段階に変化する。初めは4タイプの違いが分からないが、成長するにつれ異なった攻撃能力がはっきりしてくる。最終的には青のビートルはロボット、緑のマンティスは戦闘機、赤のスウォローティルは爆撃機、そして黄のホーネットはヘリコプターに、それぞれ変態を完了する。

また、現在のパワーアップタイプと異なるアイテムをとると、2段下がった状態に変化してしまう。

サイバーコア

基本形態。武装はシングルショット、シングル対地ボム。貧弱ゥ

接近しろ！

攻撃すればするほどアイテムを出すのだ。近づいて撃ち、欲しいものだけ頂こう。

ズラリとアイテムが並ぶこともある

スウォローティルタイプ　ホーネットタイプ

バイオフォーメーション

ビートルベース

カブト虫型。バイオはツインショット、ツイン対地ボムで全て共通

マンティスベース

カマキリ型。バイオフォーメーションは、幼虫の状態なのだ

スウォローティルベース

チョウ型。4タイプとも、姿形以外の差は、まだまったくない

ホーネットベース

ハチ型。終盤戦のカギを握るのが、このホーネットタイプだ

メカニカルフォーメーション

ガンビートル

第3段階で違いが。トリプルショットとトリプル対地ボムが武器

マンティスリッパー

第2段階の武装に、敵を切り弾も消せるツインブーメランがつく

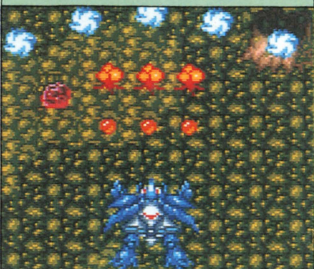
ブルスウォローティル

攻撃範囲の広い、ツインリップルレーザーとシングルパワーボム

ホーネットハリアー

敵を突き抜けるツイン貫通弾とトリプル対地ボムを武器とする

特殊戦闘モード

サイバービートル

ファイブショットとトリプル対地ボム。人型でまさにダンバ○ン

マンティスクルーザー

トリプルショット、対地ボム。ツインブーメランが、それっぽい

スウォローティルボム

トリプルリップルレーザーとツインパワーボム。対地攻撃は最強

ジャイロホーネット

トリプル貫通弾とトリプル対地ボム。「ハチのように刺す」攻撃

各変態型で3面までを紹介

ハイパーインセクトの中心までは、8ステージある。それぞれステージ1・海上・空中、ステージ2・都市の廃墟、ステージ3・森林、ステージ4・砂漠、ステージ5・巣・昆虫の都市、ステージ6・巣・メカニック、ステージ7・巣・バイオメカニック、ステージ8・産室となっている。

ザコ・ボスキャラと空中を飛んでいるものと、地上をはっているものがいる。各ボスに有効な武装もあるはずだ。3面までを、異なるタイプの自機で戦ってみる。

ブーメランで防御と同時に攻撃を行う

ステージ1。ブーメランが便利である

ステージ2は都市の廃墟。文明は、もはや過去のもの

ヒューマノイドタイプのビートル

対地攻撃は完璧なスウォーティル

ステージ3だ。背景が暗くジメジメした雰囲気

1面 マンティスで戦闘開始

まず、ステージ1はマンティスタイプにメタモルフォーゼしてみた。マップは、前半が海上、後半は陸地となっている。最初のステージだけあって、攻撃はそれほど激しくない。前半では空中よりも海面から攻撃してくる敵の方が多い。ボムを使って撃破しよう。逆に後半では空中キャラが多く現れる。ショットで一掃だ。パワーアップして軽くクリアしよう。

このクラゲのような奴は、海の中から現れて、フワフワ飛んでくる。出てきたところをボムで攻撃

巨大なアメンボウが海面を漂っている

何だかよく分からない昆虫化した魚類か？

こいつは、倒すと破裂して放射線状に弾をばらまくしつこいやつだ。何もしてこないからといって近づくと危険

ガのような敵が一列で来る

上陸する前にパワーアップだ

中ボス戦

山岳地帯にさしかかると中ボスが出現。左右に動きながら、ブーメランで消せない高速弾を撃ってくる。スピードを速めにして、正攻法で戦う。まだ怖い敵ではない。

ブーメランでも高速弾は消すことができない

左右の動きも、撃ってくる弾のスピードも速い

高速弾にだけ気をつけて連射していれば楽勝だ

マンティスクルーザー VS ボム・ウォーム

1面のボスは地上から通常弾を撃ってくる。マンティスは対地能力は低いが、ブーメランで弾を消せる。真正面からボム攻撃だ。

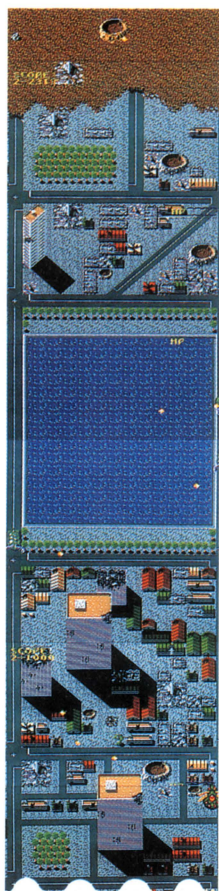
ブーメランは地上の敵には効果がない。このボスにはボムしか効かない

巨大なイモ虫？動きはほとんどないといっていい

変態せよ

ステージ1の開始時点では、当然のように自機はサイバーコアの状態だ。攻撃力が低いだけでなく、HPも1しかないので、1度でも攻撃を受ければ1ミスになってしまう。スタートしてすぐに、アイテムを出す昆虫が現れるので、すかさずとって変態しておこう。まだ攻撃の激しくないステージ1の間に、HPを上げ、攻守ともにパワーアップを図れ。

まだ敵はほとんどいない。こいつを集中攻撃だ

HPが一つ増えた。今のうちに耐久力を上げるべし

2面 廃墟と化した都市を進むビートル

ステージ2では、ビートルタイプにメタモルフォーゼ。ビートルは、変態すると人間型になるので、このゲームの主人公みたいなものだろう。成長すると、攻撃範囲も最も広くなる。2面のようにザコキャラが多く現れる場所では、かなり活躍してくれる。画面に現れると同時に倒すことができるのだ。ただ、同時に敵からの弾も、見えにくくなるのが困ったところ。

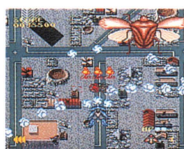
◐敵キャラがほとんどいないのは出現と同時にどんどん倒しているから。撃ちもらしが少ない

◐岩のバケモノのようなヤツべつに固いわけではない

◐小さいキャラが見にくい

◐もちろん地上の敵もいる

中ボス戦

都市の廃墟上空で、中ボスの登場。おしりから、連続して大きな弾を吐きながら左右を往復する。この弾は動かないので、画面中に広がってしまうが、ショットで消せるので連射で勝てる。

◐へをひって攻撃してくる失敬なヤツだ

◐連射で撃ち負けなければじっとしていても倒せる。いわゆるヘコキムシ

サイバービートル VS アンドロタランチュラ

背中から弾を撃って攻撃してくるが、中ボスと同様、消すことができる。5ショットで弾を、トリプル対地ボムで本体を攻撃だ。

◐弾は消せる。ボムが当たるように動け

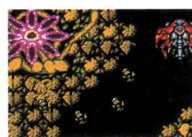
◐足が6本しかない。クモも昆虫化したようだ

3面 スウォローティルで裸子の森を越えろ

ステージ3は、スウォローティルタイプにメタモルフォーゼして進撃だ。スウォローティルボムのツインパワーボムは超強力。地上物の密集している地域では絶大な威力を発揮する。3面は、攻撃してくる植物が多いので、かなり役に立つだろう。しかし、一見強力そうなリップルレーザーが使いにくい。連射できないので、強力な空中物にはてこずることになる。

◐動かずに攻撃してくる地上物が多い。この花は放っておくと何もしないが、攻撃を仕掛けてみると…

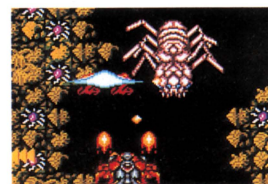
◐ハチを出してくる奴もいれば

◐アイテムをくれる奴もいる

◐胞子のようなものはみんな同じにみえるが

◐こいつが弾を撃ってくる。注意されたし

中ボス戦

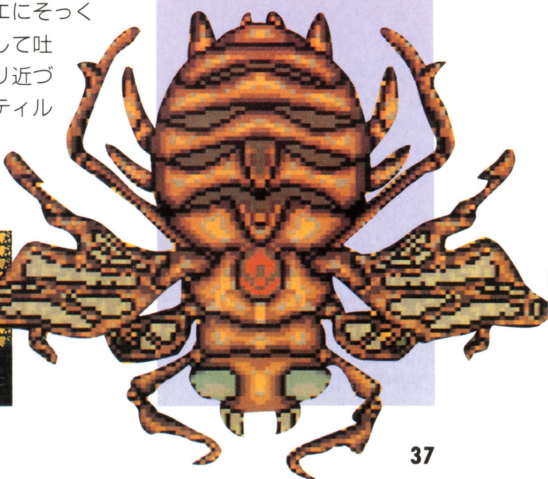
1面のボスと同じ攻撃だが、大きく移動するようになっている。地上物なので、弾をよけ、ツインパワーボムを命中させれば楽勝だ。

◐地上の敵にはめっぽう強いのだが…

スウォローティルボム VS ベルゼバブ

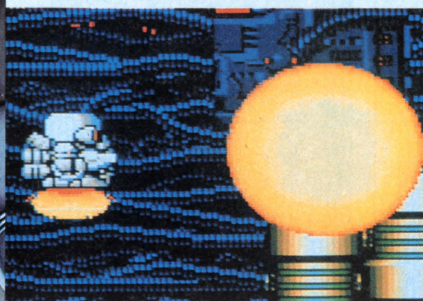
小刻みな動きが、ハエにそっくり。大量の弾を一塊にして吐き出しながら、ジリジリ近づいてくる。スウォローティルボムでは苦戦必至。

◐蠅王ベルゼバブと同じ名である。動きが見事にハエそっくりなのだ

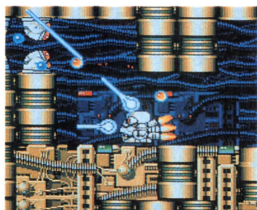
◐ボスの周囲を回るように逃げながら攻撃だ

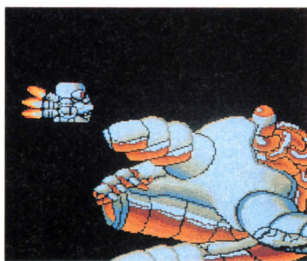
ATOMIC ROBO-KID SPECIAL
アトミックロボキッドスペシャル

アトミックパワーで真の目的に向かって突き進め!!

またもや業務用からの移植ゲームの登場だ。独特な雰囲気を持つグラフィックとワケあり気な主人公が印象的だった「アトミック・ロボキッド」が改良されたスペシャル版で登場だ!!

'90年1月発売予定
UPL
6700円(税別) 4メガ

ロボットだけど心は人間 生きるために戦うのだ!!

このゲームは縦横スクロールのシューティングゲーム。業務用を知らない人もいるかもしれないけれど、よくぞここまで、と思う程の移植度なのだ。

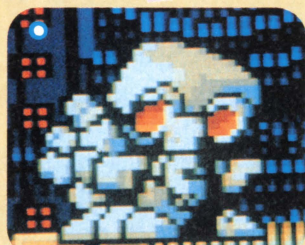
それに加えて業務用ではかなり高かった難易度もライフ制の採用や武器の改良によって下がっていて、誰にでも親しみやすいゲームに仕上がっているのも嬉しい所だ。

細かい所まで描きこまれた絵が非常に美しい

面構成も変化に富んでいて飽きがこないのだ

もちろんデカキャラも登場する。動きもスムーズでオドロキなのだ

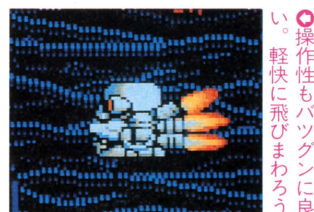
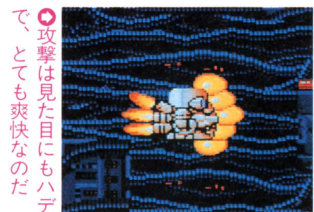
ロボキッド誕生秘話

なぜ僕は生まれたの?

遠い遠い世界でのお話。核戦争が起こり、人類の殆ど全てが死滅してしまった。僅かに生き残った人類は核による汚染を免れるためコールドスリープに入ったのだが、その時に人類の生存パターンをインプットされて造られたのがロボキッドなのだ。

しかし彼は自分が何故生まれてきたのかを知らない。ただ、「生きる」という人間の本能だけが彼の頭の中にあって彼をつき動かしているのだ。生きるためだけに彼は戦うのだ。

着地した状態で放っておくと何とも言えない表情をする彼。カワイイ

ロボキッドを思いどおりに操ろう

ロボキッドは十字キーで8方向に移動。Ⅱボタンで武器を発射し、複数の武器を所持している場合はⅠボタンで選択が可能。ちょっと変わっているのはⅠボタンを押しっぱなしにするとロボキッドの向きを左右どちらかに固定できるということ。これによって後退しながらの攻撃が可能となるのだ。さらにⅠボタンは、地面に足が着いている時のジャンプにも使用。この場合は武器選択機能は働かないので、武器を変えずにロボキッドの向きを固定できるのだ。

操作性もバツグンに良い。軽快に飛びまわろう

攻撃は見た目にもハデで、とても爽快なのだ

画面のみかた

ライフ PC版ではライフ制が採用された。敵弾及び敵の体当たりを受けると減ってゆき、ゼロになると1ミスとなる。アイテムで回復可能

面数 言うまでもなく、現在いる面が何面かを表す。ACT25を目指してひたすら進むのだ

スコア こちらも説明の必要はないだろう。ところで、このゲーム、点数では残機が増えないぞ

クリスタル ボスを倒すと出るブルークリスタルを集めた数。4つで1回、バリアが使える

アタックポイント 現在使用中の武器の攻撃力を表示。6段階まであり、ミスするとまた1からに

残機 ロボキッドのストック。最初は2機だ

武器 現在持っている武器を表示。使用中のものには白ワクが表示されている。ノーマルショットしかない場合は何の表示もされない

4種類の武器の力を借りて25の面を突破するのだ!!

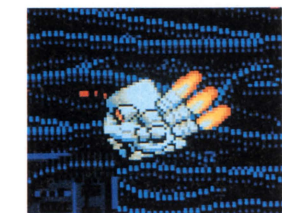
「ロボキッドスペシャル」は全部で25面。最終面をクリアした時に彼の真の目的がはっきりするのだが、そのためには、パワーアップアイテムの力を借りて様々なエリアをくぐり抜けていかなければならない。ここでは「ロボキッドスペシャル」独特の面構成とロボキッドの武器パワーアップアイテムについて紹介しよう。

全25面は4種類に分かれている

25の面は以下の4種類に分けることができる。しかし、この4つが必ずしも順番に出てくる訳ではなく、横スクロールエリアの次にデカキャラエリアに突入、なんてこともあるのだ。変化に富んでいて面白いのだ。

○様々な面がロボキッドを待ち受けている

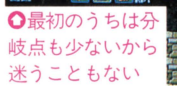
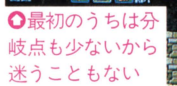
横スクロールエリア

このエリアは、ひたすら右へ右へと進み、出口に入るとクリアになる。最後にはボスが出口を守っていて、このボスを倒さなくても出口に入ればクリアは可能だが、ボスを倒せば体力の回復ができる。

○ロボキッドが柱に隠れちゃうような面もでてくるぞ

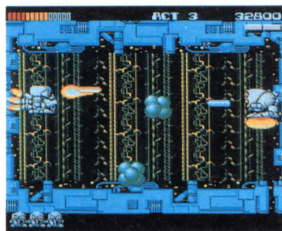
○敵をバリバリ倒しながら一気に突き進もう

迷路エリア

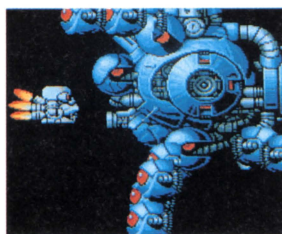
上下左右にスクロールする複雑な迷路を出口を目指して飛び回るエリア。ゲーム後半になればなる程、迷路は入り組んだものになり、ボスキャラが何体も登場するようになる。

○後半の面では自分がどこにいるかを確認して進もう

○最初のうちは分岐点も少ないから迷うこともない

バトルモードエリア

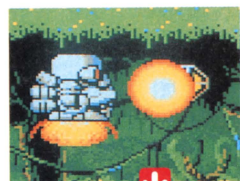
このエリアに限って画面はスクロールしない。上下に移動する破壊可能な浮遊物を挟んで、敵ロボットと1対1の勝負をするエリアである。先へ進む程、敵ロボットの性能がアップし倒しにくくなる。

○どちらかが倒れるまで勝負は続く。非情な勝負の面

デカキャラエリア

4画面分の広さの空間で敵巨大ロボットと一騎討ち。対戦するデカキャラは面ごとに違い、それぞれ特徴のある攻撃を仕掛けてくるので、各キャラに合った作戦や武器の選択が必要になってくる。

○その大きさに思わず圧倒されそうなキャラが登場

クリスタルを撃ってパワーアップ

ロボキッドのパワーアップは主にクリスタルによって行う。クリスタルバードが運んできたり、元々決まった場所に設置してあるクリスタルを撃つとランダムに色が変化する。このクリスタルを取れば、その色に応じた武器が手に入り、続けて取ればその威力が6段階までアップする。死んでしまった場合は、その時点で使用していた武器のみ失われ、その他のものは残る。必要な武器を使用中に死なないように注意しよう。

○フラフラと飛んでくるクリスタルバードを撃て

○クリスタルを撃つとビョーンと回転しながら飛び上がる

色が変わる

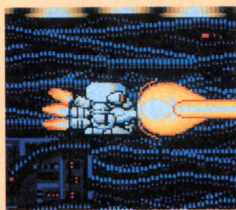
○取りたいパワーアップになればしめたもの

○でも、あんまり撃ち過ぎるとクリスタルが砕け散ってしまうのだ!!

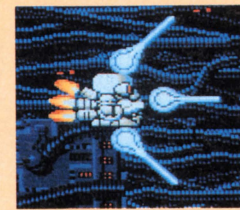
どれも役に立つ4種類の武器

武器はノーマルショットの他に4種類あり、それぞれに違った局面でその効力を発揮する。各面、エリアごとに有効な武器が違うので、それを頭に入れて戦うのがゲームクリアの鍵だ。

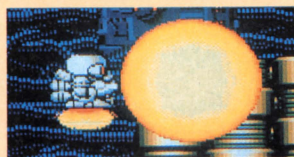
FIRE-2

ノーマルショットの火力がアップした武器。命中範囲は狭いが敵に与えるダメージは絶大。

○太い光の筋がドビューンと飛んでゆくのだ

3-WAY

威力は小さいが広範囲への攻撃が可能なため、物陰に隠れた敵に有効。カユい所に手が届く武器だ。

○正面に出るのが危険なここの武器で狙え!!

MISSILE

射程距離は短いが、唯一8方向に発射可能で爆風によって敵を巻きこむうえ敵弾さえも消し去れる。

○連射はできないが、爆風が残るから大抵の面に有効な有難いヤツ

5-WAY

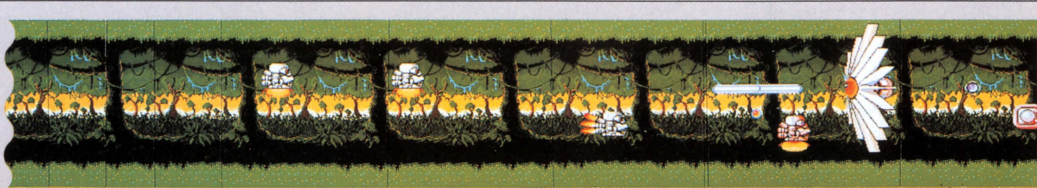
前方に対して絶大な破壊力を持つ5連装弾。フルオート連射でカタイ敵を一気に葬り去れる武器だ。

○攻撃の集中度が売り物。ザコなど、出るなり破壊

基本パターンをさらに詳しく ACT1から5までを紹介

先に紹介した4種類のエリアが一通り登場するACT1～5までを基本的な攻略法を含めて紹介しよう。各エリアに共通して言えるのは、まずスクロールが任意だということ。アイテムや隠れキャラを取り逃がした場合も戻ることができるが、ザコキャラはすべて復活するので、不用意に戻ると痛い目にあうことがある。それから、一度取ってしまったクリスタルは死んでしまうともう現れないぞ。

ACT 1 横スクロール

ACT1は不気味な植物が繁る暗い森林が舞台だ。まずは前半で飛んでくるクリスタルバードを撃ち落としてパワーアップ。ザコキャラは倒しても次から次へと湧いて出てくるので、むやみに1カ所に留らない方がよいだろう。後半には取れば1UPのミュートロン君と、その効用はナゾにつつまれているマユが特定の場所を撃つと出現する。最後に待ちうけるのはタービンの様な姿のブレードだ。

⬆さあ、まずは腕試し、長い長い戦いの旅が始まる

⬇クリスタルバードが現れた。パワーアップせよ!!

⬆知る人ぞ知る「ミュータントナイト」の主人公登場

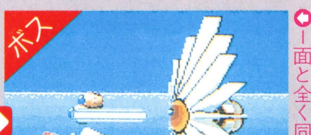
⬅撃ちまくって倒せ!!

ACT 2 横スクロール

エリア2も横スクロール面が続く。今度は明るい空をバックに、ザコキャラも少し強い奴が出現、大量に弾を撃ってくる。どういう訳か画面最上部には行くことができないので敵弾は画面下方に動いて避けた方がよいだろう。ボスはACT1と同じブレード。目からはレーザーを撃ち、扇状弾と小型のザコキャラを吐き出してくるので、少し距離をおいて目の下あたりで攻撃するとよい。

⬇残念ながら、この面には隠れキャラはいないみたい

⬆パワーアップ状態で来れば、もう恐いもの知らずだ

⬆敵に囲まれてしまった。ああ、ミサイルが欲しい

⬅一面と全く同じボスだ

ACT 3 バトルモード

バトルモードエリアの特徴はロボキッドの武器が強制的にノーマルショットにされてしまうことだ。

攻撃面では敵ロボットと同等の性能で戦うことになるが、障害物に混じって時折出現する赤いアイテムを取れば3連射だったノーマルショットが4連射になる。正直な攻撃をしても避けられるばかりだから、作戦が必要になってくる。

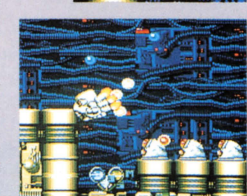
⬅敵キャラの頭の良さもなかなかのものである。このように敵の位置に向かいつつ弾幕を張るのが必勝法と言えよう

⬅何故ロボット同士が戦わなくてはいけないのだ

⬆どうにか勝利を収めた

⬆倒せば回復アイテム出現

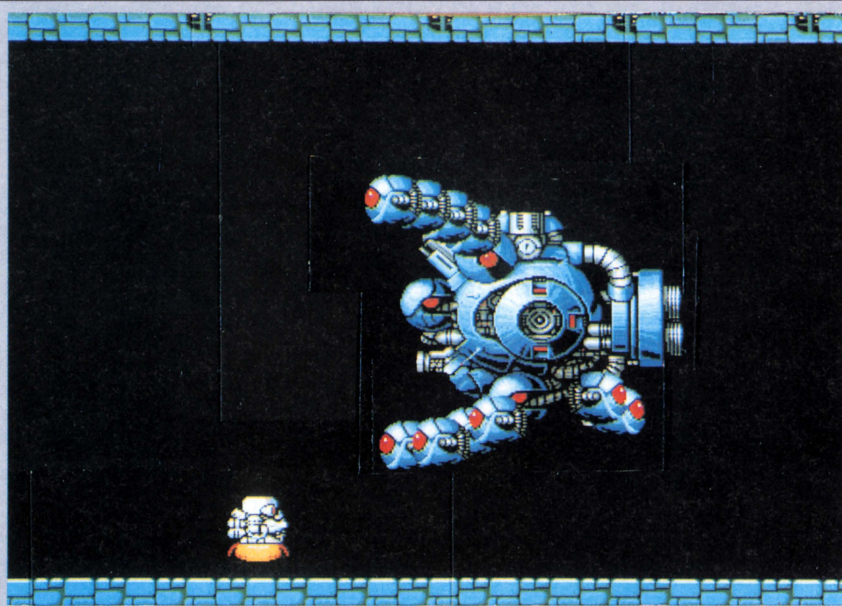
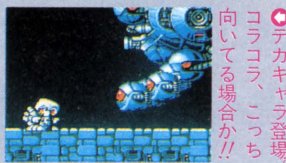
ACT 4 迷路エリア 砲台がくせもの

上下左右に任意スクロールするこのエリアでは、意外な方向からの敵の攻撃を受けやすい。ここではミサイルが最も有効な武器になる。唯一8方向に発射できるこの武器で敵弾の嵐を切り裂きながら進んでいこう。ミサイルを持っていない場合も、右下の窪みの部分に元々ミサイルの状態のクリスタルがあるので、それを取ればOKだ。長い通路を上へ上へと登る時もミサイルを撃ちながらなら、砲台からの弾に当たることもなく安全に進めるぞ。出口の前には当然の様にボスキャラがいて、コイツは誘導弾と5連装弾で攻撃してくる。ミサイルで強気に戦うか、壁に隠れての攻撃が有効だ。

⬅この面の主な敵は砲台なのだ

⬆放っておくと弾の数がものすごい

ACT 5 デカキャラエリア

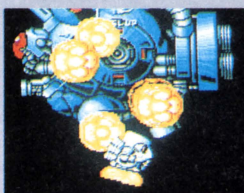
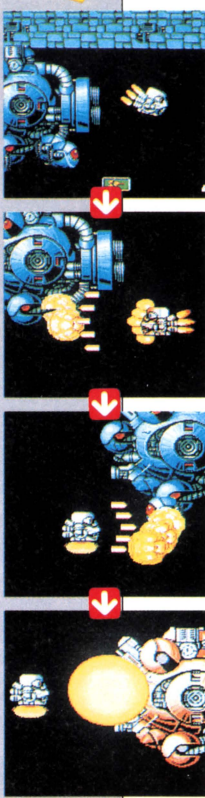
いよいよ１体目のデカキャラの登場だ。コイツの名前はマングスタ。前に２本、後ろに１本の腕を持ち、この腕を全て破壊したあと前方の突起を破壊、この時点から扇状に弾を撃ってくるようになるが、回り込みながら数回にわたって攻撃すれば苦もなく倒せるハズだ。押し潰されないように注意しながら戦おう。このマングスタを倒すと青色のアイテムが出現し、取ればロボキッドのライフ容量が増え、ライフも満タンになるぞ。

デカキャラ登場。コラコラ、こっち向いてる場合か!!

回り込め!!

まずは前の腕に気を付けながら後ろに回り

ある程度引きつけつつ短い腕を破壊しよう

すかさず前方に出て残りの２本の腕を壊せ

弾を撃ってきたらミサイルで応戦したい

レベルアップ・アイテムがあった。早く取らないと時間切れで次の面になるぞ

よーし、爆発したぞ。さあ、また新たな戦いの旅に向かって…

ボス

ホーミングミサイルを撃ってくるのが厄介なボス。耐久力も高いから心して戦え!!

ミサイルで攻めろ

天井に設置された大量の砲台だってミサイルなら弾ごと一気に破壊できる

ボス直前にある砲台の１つ。レーザーで攻撃してくるぞ

ロボキッドの戦いはまだまだ続く

ACT１から５はこんな感じだが、先はまだまだ長い。ACT６以降を少しだけ紹介するぞ。この先も様々な仕掛けや美しいグラフィックがギッシリ詰まった面が目白押し。画面狭しと動き回るデカキャラや様々な攻撃をしてくる敵、あっと驚くような隠れキャラも続々と登場するから、この「ロボキッドスペシャル」、期待度大だ。

ACT 6
横スクロール面だ。忍者くんがいるのが見えるかな

ACT 7
迷路面だ。おお、あれはもしやミニドラゴンでは…

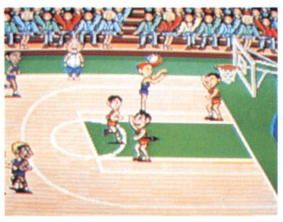
ACT 8 / ACT 9
バトルモード面では敵ロボットが強くなっているぞ

ボコボコした背景がキモチ悪い面。敵もカタいぞ

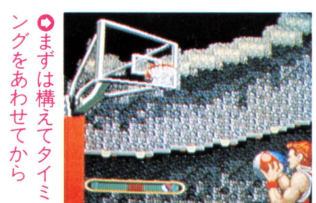
ダイナミックなアメリカンバスケットを再現

バスケットの本場といえばアメリカだね。そのアメリカのプロチームでバスケットを楽しめるゲームがもうすぐ登場するぞ。

ゲームモードは、1人用、人間同士の対戦用そして観戦用と全部で3つ。試合中は、カッコイイ拡大シーンも用意されている。

●モードはこれだけ用意されている

●通常画面だ。なかなかカラフルで見やすい

迫力ある拡大シーンを見よ

このゲームのウリは、なんといってもド迫力の拡大シーン。PCの細かいグラフィックを駆使してアニメーションする画面には、思わず見とれてしまうほどだ。拡大シーンはダンクシュートとフリースローのときに現れる。タイミングを合わせてシュートを決めろ。

●まずは構えてタイミングをあわせてから

●ゴールめがけて投げたところだ

●両手でダンクシュートをする場面。決まった！ という感じがでている

●片手ダンクだ。この瞬間の気持ち良さは体験しなけりゃわからない

全米プロチームが試合する

登場するのは全米各地に散らばる8チーム。プレイヤーはどれでも好みのチームを選べるようになっている。各チームにはさまざまな能力をもった選手が12人いて、それぞれ特色をもたせている。初めのうちは1チームにしぼってプレイしたほうがいいだろう。

シアトル 控えの選手はあまり良くないが先発は実力者ぞろいだ

ボストン パスの能力は一級品だけどスピードが劣るのが難点

シカゴ あまり強いチームとはいえないが相手にすると手強い？

ニューヨーク スピードとディフェンスに優れた能力を発揮する

ホノルル マンツーマンを得意とし速攻を身上とするチーム

マイアミ 粒ぞろいの選手がそろっている。8チームの中で最強

ロサンゼルス 強力とはいえないまでも、選手のバランスも良くとれている。なかなかのチーム

ダラス 選手1人1人をみると良い選手も少なくないが、チームのバランスがあまり良くない

試合前に必要な手続きを覚えよう

ゲームを始める前には、試合形式やチームなど決めなければならないことがいくつかある。

プレイヤーは試合で選手を操作するだけでなく、選手のポジションやフォーメーションを決めたりとコーチとしてチームを率いることも必要だ。なかなか細かい設定もあるので、ここではそれらを順に説明することにしよう。

1 試合形式を選択する

試合形式は、トーナメント・リーグ・エキジビションの3通りがある。『トーナメント』は全8チームによりトーナメントで優勝を争う方式。『リーグ』は8チーム総当たりの勝敗によって順位が決まる方式。『エキジビション』は1試合のみで相手は自分で選べる。『トーナメント』と『リーグ』の組み合わせはランダムで変わるぞ。

このように3つの試合形式があり、プレイヤーは自由に選択できる

2Pのトーナメントを選ぶと、決勝以外で人間同士は当たらない

これがリーグのスケジュール表だ。全部で7つの試合が予定されている

2 好みのチームを選ぶ

次に選ぶのはチームだ。慣れないうちは強いチームを選び、上手くなるにしたがってだんだん弱いチームを選ぶことにしよう。どのチームでも優勝できるようになることを目標に、ガンバッて練習を重ねよう。

2Pで同じチームを選択することはできないようになっている

3 先発メンバーを決める

1チームの選手は全部で12人。そのうち先発メンバーはもちろん5人だ。試合中は選手交替もできるけど、やはり先発メンバーが試合の中軸となるため、メンバー選びは慎重に行いたい。

右の写真の中では、左にいる5人が先発だ。それぞれのチームにはあらかじめ先発が設定されているけれど、プレイヤーの好みによって自由に組み換えることも可能だ。選手の能力データをよく検討することも必要だぞ。

『フォスター』という選手を控えにまわす

『ウエスト』を先発メンバーに入れようとしているところだ

4 ポジションとフォーメーション決定

ポジションでは5人の選手をどこに配置するかを決めなければならない。一番能力のある選手を先頭に配置することがセオリーだ。しかし、自分独自のポジションを持つのも楽しみの1つといえる。フォーメーションは3種類。どのようなディフェンス形態を採用するかを決めるものだ。

試合中でもポジションとフォーメーションの変更はできるけど、タイムアウトのときだけだ。

センターにいる選手がチームのカナメとなる。5人の選手が上手く連携を組めるようにお互いのポジションをとることも大切な要素だ

これがフォーメーションを決めるときの表示だ。一つのフォーメーションを慣れるまで徹底的に使うのも上達への道かもしれない

ルール解説

反則などのルールも実際のバスケットに合わせて作られている。

1試合は3クォーター制で、5秒・10秒・30秒ルールも採用されている。ボールが外に出るとスローインとなる。ただし、反則のうちプッシング時だけフリースローが与えられるということが実際とは少し違っている点だ。

相手コートからボールを戻すとアウト

ボールをもったまま歩きすぎてもダメ

5秒以上ボールを持ったままでいると

オフェンス側のファールだ

ディフェンスがファールをすると

スローイングの場面

プッシングの反則があったときのみフリースローとなる

タイミングに注意して投げよう

勝利のテクニックをしっかりマスターしよう

さあ、それでは実戦編に入ろう。
試合中は、ただ単にボールを追っかけているだけでは上達するのも難しい。得点差や経過時間、相手チームの特徴などを考慮に入れて試合をすすめよう。また、選手のスタミナも大きく試合を左右するので常に注意しておきたい。

画面表示

得点 上下にわかれてそれぞれの得点合計が表示される

メッセージ 反則の種類やゴール、タイムアウトなどの試合状況を示す

クォーター 現在のクォーター数を表示する。全部で3クォーターある

残り時間 1クォーターの残り時間を表示する

攻撃では確実に点を取ろう

攻撃時にはパスやドリブルを上手に使って、とにかくゴールの近くまでボールを持っていこう。確実に点数を稼ぐことがなによりも重要だ。シュートはタイミングさえしっかりマスターしていれば、それほど難しくない。

○ゴールが決まった瞬間

パス

パスはなるべくフリーの選手に対して行うようにしなければ、相手からカットされてしまう場合もあるので注意したい。

○パスは確実にキャッチしよう

ドリブル

ドリブルはバスケットの基本中の基本。スピードがある選手はドリブル時の移動も速いので、そのような選手にドリブルをさせよう。

○ドリブル時も相手には注意を払おう

シュート

シュートはタイミングが大事。拡大シーンではゲージの赤いところでゴールを決めよう。ゴールの下でシュートすればダンクになる。

○通常のシュート。3点シュートもある

○ゴールをめがけて…

○ダンクシュートだ！

防御では徹底的にジャマを

防御の目的は2つ。ゴールをさせないこととボールを奪うことだ。そのためには、ボールを持っている相手選手に一番近い選手を常に操作するように心がけていれば良い。相手に近づきタイミング良くアタックすればボールが奪える。

○さあ、今度は守りだ

アタック

敵がダンクシュートの状態に入っても、自軍の選手が近くにいるとアタックすることができる。これもタイミングが大切なので、何度もチャレンジして覚えよう。

○シュートをカットしろ

フォーメーション

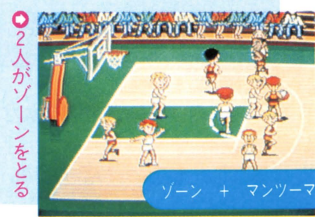
3種類のフォーメーションを使い分けることも大事な戦略だ。タイムアウトで変更することができるので、気に入らなければほかのフォーメーションにしよう。

ゾーン

○各ポジションで守備

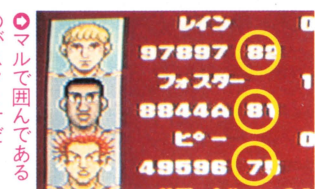
マンツーマン

○選手と選手が相対する

ゾーン ＋ マンツーマン

○2人がゾーンをとる

選手が疲れたら休ませよう

試合中選手は、時間経過とともにスタミナを消費する。能力が高い選手もスタミナが減ってしまうと使いものにならなくなるので、交替させたり、タイムアウトをとったりして休ませるようにしよう。

○マルで囲んであるのがスタミナだ

○選手交替の場面。試合中交替は何度でも可能だがボールデッドの状態のときにしかできないようになっている

○タイムアウトをすると、ポジションやフォーメーションを変えられる。選手のスタミナも少し回復できる

ハーフタイムショー

○チアガールだ♡

個性ある全96人の選手を一挙に公開！

それでは、全選手のデータを教えることにしよう。この表を選手起用の参考にして欲しい。

どのチームも、先発メンバーだけで試合を乗り切ることは無理なので、チームを選ぶときは12選手全員の能力をチェックしておかなければならない。場合によってはあまり能力が高くない選手を有効に使うことも勝利への大事なポイントかもしれない。

選手構成のポイント

5人の出場選手を決定するときには、チームにどのような特徴をもたせるのかを考えてから選手を選ぼう。

選手の能力は外見からでも見分けることができる。白人選手はシュート力がある。黒人選手はディフェンス力がある。黄色人選手はパスがうまいなどとだいたいの特徴が一目でわかるようになっている。

●スピード重視

5つある能力データのうちで1番重要な要素は、スピードだ。この能力が相手チームより高ければ、たとえほかの能力で少々劣っていても十分欠点をカバーすることができる。ベストチームを編成するときは、スピードがある選手を主体にして組むことにしよう。逆にいえば、相手にすると苦しまされることになるのでこのタイプのチームには注意したい。

●パワー重視

スタミナがある選手をそろえたチーム編成だ。初めのうちは不利でも時間経過とともに相手のスタミナが落ちてきたら力を発揮するだろう。

●バランス重視

いろいろな特徴を持った選手で編成するチーム。たとえば、シュートはこの選手で、ディフェンスはあの選手を中心にとそれぞれの役割を明確にしたチーム編成を目指す。

各個人データは、ポイントの高い方からA、9、8、…2、1というように10段階で評価されている。自分のチームだけではなく、相手チームにもどんな選手がいるかを把握しておこう。

顔	名前				
	①	②	③	④	⑤

①パワー
この値が高いほどスタミナの減り方は少ない

②スピード
ドリブルなどの移動速度を決める能力

③シュート
シュートを成功させる確率に関わる能力

④パス
パスを受けたりカットしたりする能力

⑤ディフェンス
相手のドリブルをカットする能力

シカゴ

名前	①	②	③	④	⑤
レイン	9	7	8	9	7
フォスター	8	8	4	4	A
ピー	4	9	5	9	6
ハワード	7	4	8	2	1
ヒューズ	A	8	9	A	8
シンプソン	6	5	A	3	2
リー	3	4	7	8	3
ウォーカー	3	7	5	5	6
ウエスト	6	5	5	8	7
ペイジ	A	4	4	6	A
ポール	9	4	3	5	9
マイク	3	5	3	7	7

シアトル

名前	①	②	③	④	⑤
レインズ	6	6	9	5	3
メロー	A	8	9	A	8
トンプソン	9	7	8	9	7
ジェームス	8	8	A	6	4
タナー	3	A	6	A	5
ヤスダ	3	4	7	8	3
カルロス	4	6	4	8	8
ロジャース	6	5	5	8	7
タカノ	3	5	3	7	7
ジョン	4	4	6	7	2
ナガトミ	A	4	4	6	A
ブラウン	9	4	3	5	9

ボストン

名前	①	②	③	④	⑤
トーマス	3	A	6	A	5
シェンカー	4	9	5	9	6
ヴィンセント	9	7	8	9	7
フォード	6	6	9	5	3
グリーン	6	5	A	3	2
コール	7	4	8	2	1
アダムス	8	7	4	A	A
ホプキンス	7	7	2	3	8
デートリッヒ	A	4	4	6	A
タナカ	4	6	4	8	8
ナイト	3	5	3	7	7
タロサ	9	4	3	5	9

ニューヨーク

名前	①	②	③	④	⑤
ラックスマン	A	A	3	4	9
スミス	3	8	6	5	5
スチュワート	8	8	4	4	A
キング	4	8	6	6	6
ジョージ	3	A	6	A	5
カーター	7	7	2	3	8
ルイス	3	7	5	5	6
オニール	8	7	4	A	A
クルーズ	6	5	5	8	7
ロイド	A	4	4	6	A
クロス	9	4	3	5	9
グレイ	3	5	3	7	7

マイアミ

名前	①	②	③	④	⑤
マーチン	A	8	9	A	8
ホーン	7	7	2	3	8
サンダース	A	A	3	4	9
リチャード	8	8	A	6	4
ハリス	9	7	8	9	7
ライト	3	8	6	5	5
ホワイト	4	8	6	6	6
ウィルソン	8	7	4	A	A
ケーリー	8	8	4	4	A
トム	3	4	7	8	3
デイビス	3	7	5	5	6
カイト	4	4	6	7	2

ダラス

名前	①	②	③	④	⑤
イカンガー	A	A	3	4	9
チョーサン	4	8	6	6	6
フォックス	8	8	4	4	A
ヘンリー	6	5	A	3	2
ケイン	7	4	8	2	1
ジャック	3	7	5	5	6
チャールズ	8	7	4	A	A
カービー	7	7	2	3	8
カク	4	4	6	7	2
サクラ	4	6	4	8	8
サンプル	3	5	3	7	7
ブラドック	9	4	3	5	9

ホノルル

名前	①	②	③	④	⑤
ゲラン	4	9	5	9	6
ペリー	A	A	3	4	9
ジョーンズ	3	8	6	5	5
コリンズ	6	6	9	5	3
レモン	9	7	8	9	7
ロビンソン	7	7	2	3	8
ツルモク	4	6	4	8	8
マーベリック	6	5	5	8	7
マイケル	3	5	3	7	7
スチーブ	9	4	3	5	9
ジム	4	4	6	7	2
ハシモト	A	4	4	6	A

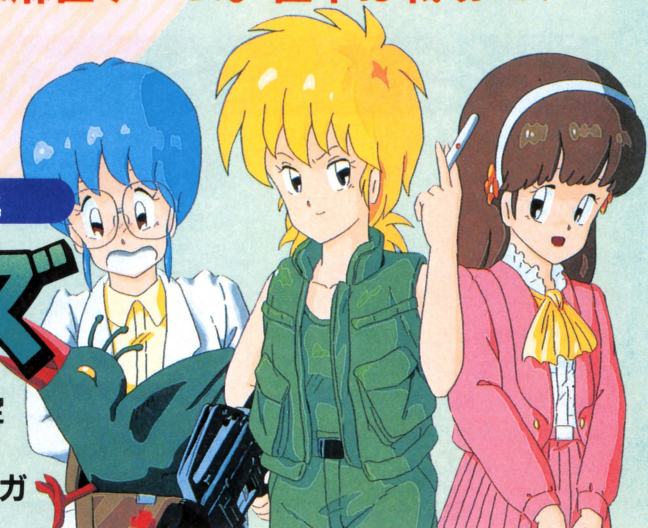
ロサンゼルス

名前	①	②	③	④	⑤
ムーア	A	8	9	A	8
マーフィー	8	8	4	4	A
ハート	A	A	3	4	9
スコット	8	8	A	6	4
ロ	3	A	6	A	5
ロバート	8	7	4	A	A
ジャクソン	4	8	6	6	6
エバンス	7	4	8	2	1
レイノルズ	6	5	5	8	7
サカタ	3	4	7	8	3
イシヅカ	4	6	4	8	8
ネモト	A	4	4	6	A

ニュータイプの麻雀ゲーム。雀卓は戦場だ！

麻雀刺客列伝(マージャンしかくれつでん)
麻雀(マージャン)ウォーズ

麻雀ゲームとロールプレイングが合体！
史上初の麻雀RPGゲームが誕生した。
裏麻雀界の魔の手から平成日本を守れ

11月下旬発売予定
日本物産
5400円／(税別) 2メガ

ゲーセンの「麻雀刺客」がPCエンジンに登場

ゲーセンの業務用の麻雀ゲームメーカーとして、根強いファンを持つ日本物産の代表的なゲーム・「麻雀刺客」シリーズがPCエンジンに登場する。今までに「麻雀刺客」、「麻雀刺客外伝・花のももこ組」が出ており、いずれも脱衣麻雀（和了ると女の子が着物を脱ぐタイプの麻雀ゲーム）だったが、今回は残念ながら着物を脱ぐモードはナシ。しかし、カワイイ女の子と麻雀勝負をする…というコンセプトは変わらず、表情やしぐさなどかなり力が入っている。

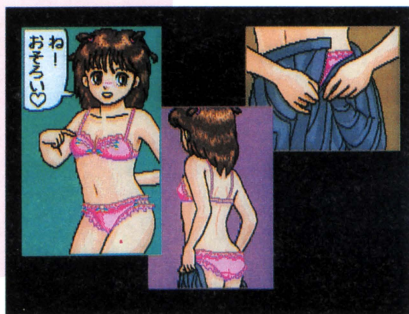
また、流し満貫や金門橋などの普通の麻雀ゲームでは無視されがちな役も押さえているあたり、さすが麻雀一筋の日本物産なのだ。

裏麻雀界・麻雀刺客とは？

裏麻雀界とは、麻雀によって日本、そして世界をも支配しようと企む悪の秘密結社だ。そして、裏麻雀界の工作員が麻雀刺客なのだ。メンバーには美少女が多いぞ!!
そこで、業務用のシリーズ第2作・「花のももこ組」から、麻雀刺客の素肌…いや素顔を見てみよう。

裏麻雀教室の教授・ひょっとこのエリカ。「花のももこ組」に登場した

ロック麻雀のジェイソン・ミカ。恐ろしい打ち手だ

業務用ではこんなシーンもあった……ムウ！

「花のももこ組」のリーダー・ももこはRPGモードでも登場、主人公に協力するぞ

※上の4枚の写真は業務用のものです

対戦＋RPGの2つのモード

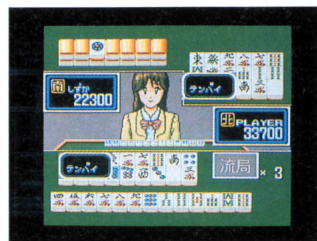
「麻雀刺客列伝・麻雀ウォーズ」には、4人の麻雀刺客を1人ずつ倒していく対刺客戦モードとPCエンジン＝家庭用ゲームマシンの特徴を生かしたモード、麻雀ゲーム初のRPGモードがついた。

麻雀ゲーム自体は女の子と自分の2人で対戦する「2人麻雀」のタイプ。差向かいで打つのもイイ？

タイトル画面。小さな女の子が牌をニギっているのがカワイイね

▶対刺客戦モード

普通の麻雀ゲームと同じ、対戦するキャラクタを変えて打つのがこのモードだ。ルールを細かく決めることができるので、麻雀を覚えたてでも大丈夫。対戦するキャラはOLのしずか、女子大生のさゆり、女子高生のえり、会社員のゆきおの4人。

イカサマ技やアイテムなどが全く使えず、実力がためされるモードだ。

対局は女の子と差向かい。ガンガン和了りまくってヘコませよう！

▶MAHJONG WARS

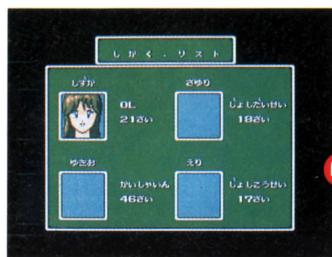
話題のRPGモードがこれ。本格的なロールプレイングゲームで、戦闘画面が麻雀の画面になる…というちょっと異質の麻雀ゲームだ。

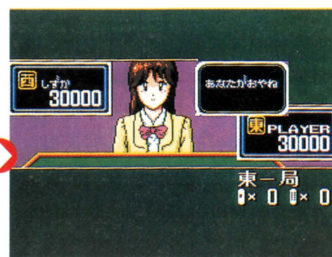
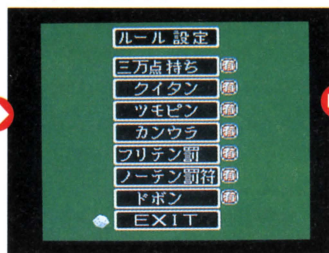
ルールの細かい変更はできず、クイタン、ピンヅモ、カンウラありのアリアリルールで統一。レベルが上がるとイカサマ技が使えるなど麻雀ゲーム自体のノリはゲーセンに近い。

普通のRPGと同じMAP画面にこれで2メガというからスゴイ！

対刺客戦モードは4人の「麻雀刺客」と対戦

対刺客戦モードを選ぶと、4人の刺客のプロフィールが現れ、対戦相手を決める選択画面になる。勝負の方法は東南回しの半荘1回で、点数の多いほうが勝ち。次に対戦相手を決めた後、クイタンの有無など細かいルールを決める。

このモードは、コンティニューやパスワードがないので、一度始めたら最後まで突っ走ろう！

○刺客リストが出た。十字キーを使い、お相手したいキャラを指名しよう

○ルール設定画面。チョンボをとらないようにしたほうがいい…かな？

○さあ、対局だ。まず東一局でアガリをモノにするのだ。打つべし！

しずか　OL　21歳

麻雀ウォーズの女の子の中で、最も年上なのが、OLのしずかちゃん。ロングヘアの似合う21歳のおねーさんだ。全体的におっとりとした印象を受けるが、打ち筋はナカナカ。和了ったときのニコニコ営業スマイルはOLならではの技だろうか？

○ニッコリと営業スマイル。お勤め先はどこかな？

○ムムッ、リーチをかけたら真剣な表情に…

○すわ、びっくり。彼女の見た手は、親満か倍満か？

○手つきもナカナカなもの。カンされた上にリーチをかけられてしまった…何を切る？

さゆり　女子大生　18歳

ボーッとした顔立ちの女子大生。まだまだ高校生気分が抜けきっていないタイプの女の子である。リーチをかけた時のエヘヘ笑い？がなかなかにカワイイ。こちらが和了ると、うるうると泣きだしそうになってしまうので、罪悪感にさいなまれる。困ったものだ。

○口が点になってますが…どーしたのかなっ？

○エヘヘ笑いが出た！　どんな手をテンパったのか？

○お、お願いだから泣かないで。オレが悪かった！

○手つきがちょっとぎこちないかな？　テレくさそうな表情が実にカワイイのだ

ゆきお　会社員　46歳

アイパー風の髪形に貧相な顔立ち、人相のよくない中年の会社員。麻雀刺客シリーズ初の男の裏麻雀師だ。「麻雀ウォーズ」が脱衣麻雀ゲームだったら、おそらく登場しなかったであろう人物。対局中、こちらがリーチをかけると、モノ凄い目でガンを飛ばしてくる。

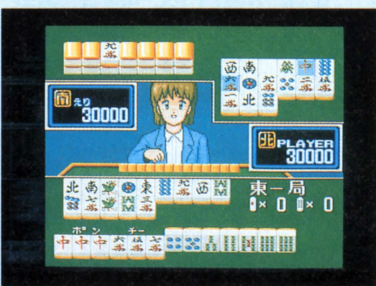
○和了ると、歯をムキ出して笑う。…ムウ、許せん！

○会社員…というより、ヤクザ屋さんの社員では？

○おっさん、アンタの背中…煤けてるぜっ

○おいおい、たった2000点で泣くことはないだろ、まったくもうナサケないおっさんやね

えり　女子高生　17歳

麻雀ウォーズの女の子の中で、最年少の女の子。学校の制服なのか、青のブレザーを着ている。麻雀は覚えたてなのか、和了られると「エーッ、わかんなーい？」風の顔になり、目がウズマキになってしまう。やはり、麻雀を覚えるには早すぎたのではなかろうか…。

○えりちゃんは高校生だけに、とっても元気！

○怒ってます。癇の強さもそーとーあるみたい

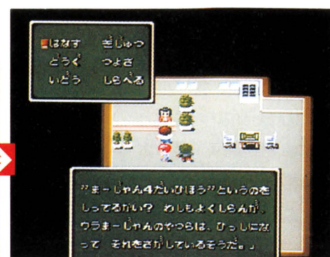
○もう、目がハラホレヒレハレになってしまいました

○ゴメンね、えりちゃん！　ボクどーしても連荘したいの。だって、起荘なんですもの

MAHJONG WARS、麻雀ゲーム初のRPG!!

ストーリーは全国の雀荘が悪い麻雀・裏麻雀界の刺客の手によって侵略を受け、平和に麻雀が打てなくなった…そんな時代。キミは正義の雀士として、裏麻雀界の野望をはばむべく、指令を受ける。どうやら、裏麻雀界は日本の各地に隠された「麻雀4大秘宝」という、とてつもない宝を狙っているらしいのだが…。

RPGにはつきものの、「仲間」を探し、パーティを組んで戦うのだ。自分のHPが少ないときなど、仲間に代打ちを頼むこともできる。対戦モードと異なる点は、点数に関係なく和了れば勝ちとなること。スピーディな和了が勝利のポイントだ。敵にデカい手で和了られると、HPがガタ減りする。HPが0で金がないとゲームオーバーだ。

東京の麻雀連合本部。ここで指令を受ける。パスワードもここでチェック

千葉の雀荘にて…。しかし、麻雀4大秘宝とはどのような宝なのだろうか

雀歴を積み腕を上げろ!!

戦闘モードはもちろん麻雀。敵キャラは、雀荘にいる店の常連。町を歩いてると出てくる戦闘員。そして、手強い刺客たち。

でも、逃げてばかりではだめだ。戦うことによって、雀歴(経験値)をためレベルアップ。HP、MPの上限が上がったり、新しいぎじゅつ(イカサマ)の習得に影響。それから、麻雀が苦手な人は仲間に打たせるといい。コンピュータが勝手に代打ちする。でも、たまに変な手を狙うので気をつけよう。仲間も含め、パーティのレベルを上げるといろんな技が使えるようになる。腕を上げることが大切だ。

戦闘員との戦い。武運つたなく負けてしまった。オレは修業が足りない!

さっきの戦いで3900をフリこんだが、雀歴は1ポイント上がった。人間辛抱

こんな技が使えるぞ!!

移動中に使用		対局中に使用	
ヨガ	インドの山奥でヨガを習得。HPが少し回復する。	キアイ	気合いで必要な牌をツモるが、ミスる時もある。
ツボ	自分のツボを押すことで、HPがやや　回復する。	キハク	気迫で必要な牌をツモる。キアイよりも効果が高い。
ハリ	肩が上がらなくなったりしない。HPが完全回復。	トウシ	捨て牌を必ず通すことができる。危険牌の処理に使え。
配牌を変える		ミルミル	相手の手牌を数秒間のぞける。リーチの後などに有効。
ドラツミ	配牌にドラを積みこむ技。ドラがアンコで満貫確定だ。	オイロケ	女子が男子に対して使用。相手のツキやツモを落とす。
ヤクハイ	配牌に自分の役牌(風牌、三元牌)を積みこむ技だ。	ナガシメ	オイロケの逆バージョン。男子が女子に対して使用。
ツミコミ	2翻までの役を積みこむ。早アガリが狙えるぞ!!	サイン	相手のアガリ牌を、聞くことができる。暴牌予防に。
ツバメ	6翻までの役を積みこむ大技。一撃必殺の技だ。	エスケプ	麻雀の途中で逃げれる。逃げるのも勝負のうち?

町の中にはこんな建物が…

町の中には、ホテルや病院の他、金を融資してくれるサラリーローン。アイテムを売っているよろず屋などがある。

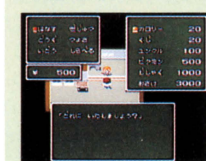
町の中をウロついている戦闘員のボス格・刺客たちは雀荘などに潜伏していることが多い。新しい町に着いたら、まず雀荘を探してみよう。大きなビルや東京タワーなどの特別な建物の中にも入れるようになっている。中ではいろいろなイベントがキミを待っている。

ホテル

1人1泊140円でHP、MPがフルに回復。レベルに応じて値上げする。

ここがホテル。ももこ姉妹と泊まってもいいコトはありません

よろず屋

カロリーやユンクルなど体力回復アイテムを売っている。ありがたい所。

ビタミン剤は、HPがアップする。さらに、重要アイテムも?

雀荘

麻雀RPGだけに、この店が一番多い。中には雀荘の常連や裏麻雀界の刺客たちがキミを待ちかまえている。町中で現れるレベルの低い戦闘員などとは違い、ちょっと手強いヤツがいるぞ。でも常連たちとは何度でも戦えるので、レベルを上げるには外を歩き回るより効率がいいかも。

東京の南にある同伴雀荘。気のせいかイスの背もたれの高さが高いような?

病院

危篤になったキャラを治療してくれる。でもHPは1しかないので注意。

ここが病院。危篤や毒に冒された時でも金を払えばすぐに楽に

サラリーローン

お金を貸してくれる。しかし、キチンと返さないとエライ事に…。

ここでお金を貸してもらえるが、返済しないと…。甘い話はなーい!

RPGモードの舞台は日本列島なのだ!!

北は北海道から、南は沖縄まで、裏麻雀界の魔の手をはばむべく、日本全国を麻雀行脚するのだ。レベルを上げて、ぎじゅつを覚えていかないとそーとーにキビシイ。

MAP画面上で移動のコマンドを使うと日本地図が現れる。緑色の光点の場所へは一瞬で移動可能。

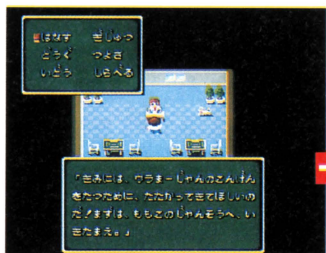
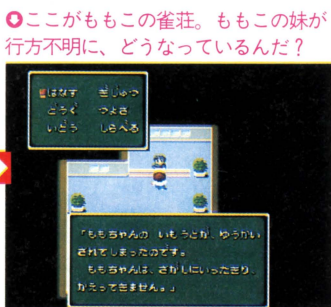
これが日本列島。赤い光点の場所には移動できない

街の中は高層ビルが立ち並ぶ。入口の大きいビルは入れるぞ

ここが東京タワー。本物は夜になると光るのだ

東京編・ももこの妹を救出

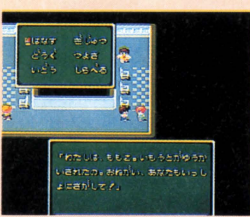
スタート地点の町・東京では、最初に麻雀連合の本部から指令を受ける。本部の会長は、ももこの経営する雀荘へ行けという。しかし、ももこは裏麻雀界にさらわれた妹を捜していて留守。そして、もう1軒の雀荘は同伴雀荘?のため、男女同伴でないと入れないが、どうもクサイ。

どうやら、この雀荘にもももこの妹がいるようなのだ…ムウ、裏麻雀界の悪魔め、許さん!

麻雀連合本部。会長はももこの雀荘へ行けというが、仲間になるのかな?

ここがももこの雀荘。ももこの妹が行方不明に、どうなっているんだ?

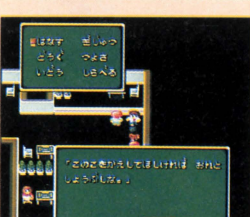
TOKYO雀荘MAP

1 麻雀連合本部
2 よろず屋
3 ももこの雀荘
4 ホテル
5 東京タワー
6 雪だるまローン
7 病院
8 同伴雀荘

東京タワーにて

東京タワーには、妹を捜すももこの姿があった。ももこと話すと、妹の救出を手伝ってくれるよう頼まれる。さらわれた妹はやはり同伴雀荘にいるらしい! 決戦にそなえて、よろず屋でカロリーを買っておこう。

ヌウ! ももこの頼みとあらば…ヤリます!!

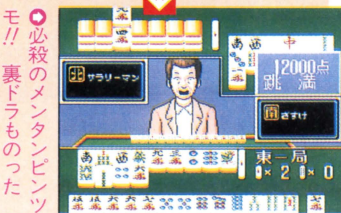
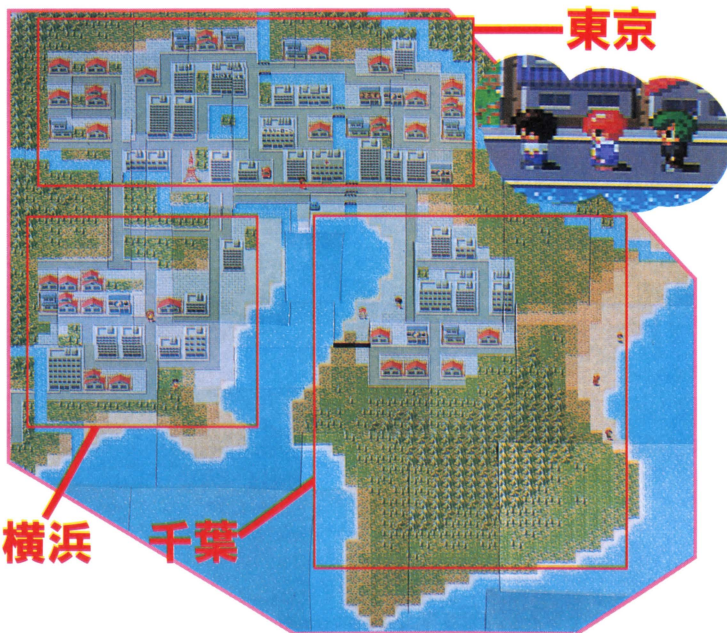
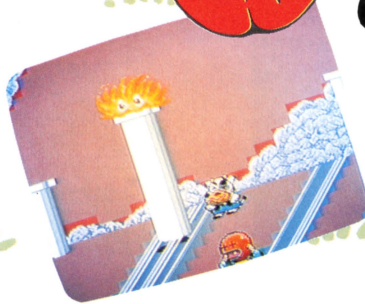
謎の同伴雀荘

ももこといっしょに同伴雀荘に入ると、雀荘では店の常連たちが麻雀を打っていた。そして、その奥に裏麻雀界の麻雀刺客・サラリーマンがいた! サラリーマンとの麻雀勝負に勝つと、ももこではなく妹のももよが仲間になってくれる。こうして、1人目の仲間が見つかった。

妹を返して欲しかったら…麻雀で勝負だ!?

必殺のメンタンピンツモ!! 裏ドラものった

雀荘の奥に不自然なカップルが! 中年サラリーマンのコイツが犯人か

南関東はまだまだ広い!!

ついに「ももよ」を助け出し、2人のパーティになった。しかし、まだ、スタート地点の東京が終わったばかり。まだ、千葉の九十九里浜や、ビルの建ち並ぶ横浜に行かなければ。そして西へ…。

とまとやとうもろこしは、
スープにしても
サラダにしてもいいけど、
ゲームにしたら
もっとおいしい、と
大地くんがモウしています。

ユニークキャラ大地くんファミリーが、モーモーワールドの緑をよみがえらそうと大奮闘。
灰をのぞいて苗を植え、マグマ怪人にパンチ。
めざすは火山の女ボス。
シミュレーション&アクションで面白さも2倍だ!
PCエンジン初のAI(人工知能)搭載プログラム。

戦略ファームシミュレーション

DO NATURAL

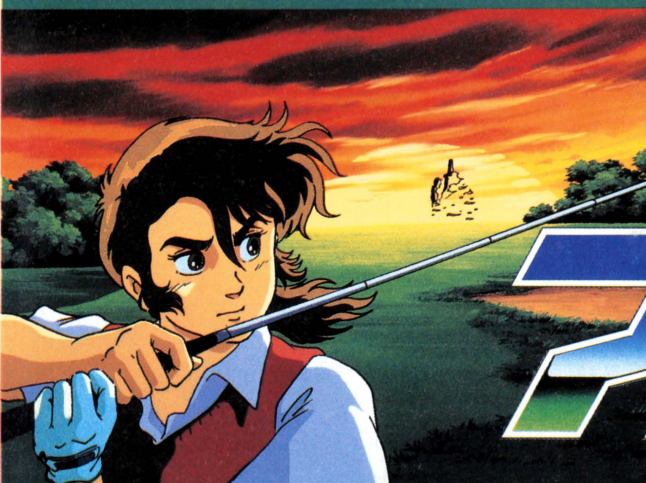
11月10日(金)発売予定

NEC PCエンジン用 3M—Hu-Card バックアップメモリ対応ソフト
バックアップメモリ対応
販売価格6,400円(消費税は含まれていません)
SL01001 ©蕾映社・小学館・テレビ朝日 ©サリオ

irem
テレビ朝日系列、人気アニメマンガ「おぼっちゃまくん」にてCM放映中！
ますます快調！
アイレムは、おもしろゲームの
四次元ポケット
BORURURU……N
可愛くたって許しはしない。この世はすべてお金なり!?
PC Engine
Mr.HELI(ミスターヘリ)
の大冒険(だいぼうけん)™
PCエンジンソフト第2弾はまたまたアーケードヒットゲームの移植版。お金に目がくらんではヒーローになれない!?さて、君はどうする?
PCエンジンソフト11月発売予定
価格6,700円(税別)
©1989 IREM CORP.
※画面は開発中のものです。
全米で大ヒットの映画をファミコン化!!
大リーグの醍醐味をそのままお茶の間に…。
メジャーリーグ
長年優勝の2文字とは縁のなかったチームが、アメリカンドリームの言葉のままに奇跡をおこす。そんな映画の楽しさをそのままファミコンソフトに移植！アメリカンドリームの続きは君の手で…。
ファミコンソフト 10月27日発売予定　予価6,000円(税別)
©1989 IREM CORP.
©1989 MORGAN CREEK/MIRAGE PRODUCTION
ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。
BATTER OR RUNNER
臨場感あふれる音声合成多数搭載
メジャーリーグオリジナルテレフォンカードを抽選で500名様にプレゼント！
■キャンペーン期間：10／1～10／31(当日消印有効)
■応募方法：ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、ご意見、ご希望をお書きその上、お送りください。
■あて先：〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)アイレム株式会社 アイレム・パーティFM係
※なお、当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。
カラーセレクト 機能付き
バッティング練習モード付き
※映画「メジャーリーグ」より 提供：日本ヘラルド映画
激突(げきとつ)四駆バトル
BOOM™
様々なフィールドをところせましとあばれまくる超壮快アクション！君のハンドルさばきが勝負を決める。追いつ追われつドタバタ争奪戦。
敵にうしろをとられるな。いきなりスピンターンで正面激突クラッシュ！テクをみがいて君も全ステージ走破をめざせ！
ファミコンソフト 11月発売予定
価格4,800円(税別)
©1989 IREM CORP.
画面は開発中のものです。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。
アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)
アイレム・パーティ TEL.06-534-1060
テレホンサービス
札幌 011-685-9131　東京 03-823-5130
名古屋 052-323-0270　大阪 06-535-0651
福岡 092-475-9400

Enjoy Hudson
PC Engine
これからは、このゲームがアクションRPGの代名詞になる。
誰もがのめりこめる絶妙のゲームバランスと
胸おどる壮大な冒険世界。
ハドソン渾身のオリジナルファンタジー「ニュートピア」
PCエンジンでついに登場。
GOLD× 0 BOMB× 0
LIFE
「おおっ！
そなたが フレイさんじゃね。
よく きてくださった。」
220 BOMB× 7
11月17日発売
定価5,800円
フレイの章
NEUTOPIA
ニュートピア
©HUDSON SOFT
TEN NO KOE 2
天の声2
長いパスワードは、もういらない！「ニュートピア」は天の声2対応です。
バッテリーバックアップシステム
天の声2
全ゲームファン待望の夢のマシン！
●単3電池で約1年間稼働●2キロバイトの大容量で、ゲームのパスワードを記憶します●気軽に求められる低価格を実現●定価2,600円(税別)●好評発売中
天の声2は、パワーリークII、スーパー桃太郎電鉄にも対応しています
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

名前の漢字登録の方法

1 「十字キーの左右」で、変更したい文字の下にカーソルを移動させる。
2 「RUNボタン」を押すと、漢字がひらがなに変わる。
3 「十字キーの上下」で、登録したい漢字の音読みの頭文字（ひらがな）を選択する。
例：安→あ、加→か、山→さ、大→た、内→な、など
4 「SELECTボタン」を押すと、ひらがなが漢字に変わる。
5 「十字キーの上下」で、登録したい漢字をさがす。
6 目的の漢字を設定できたら「十字キーの左右」でカーソルを移動させる。
7 名前の登録が終了したら「Ｉボタン」を押し、年齢を設定する。（十字キーの「左右」でカーソル移動、「上下」で数字の選択）
8 年齢の登録が終了したら「Ｉボタン」を押し、性別を設定する。
9 全項目の登録が終了したら「IIボタン」を押し、メニュー画面に戻る。

マニュアル訂正

「トーナメントモード」の遊び方が変わりました。参加するプレイヤーの人数に関わりなく、４人のキャラクターを操作して、スコアを競ってください。

●

1人プレイの場合：１人で４人のキャラを操作する。
2人プレイの場合：２キャラずつ操作、あるいはどちらかが３キャラを操作する。
3人プレイの場合：だれかひとりが２キャラを操作する。
4人プレイの場合：１人１キャラずつ操作する。

●

マルチタップを使用する場合、参加プレイヤーは、キャラクター決定時に、自分の操作するキャラの数だけ、自分のパッドの「Ｉボタン」を押してください（2キャラ操作するなら2回、3キャラ操作するなら3回押す）。このとき、使用しないパッドのボタンは押さないようにしてください。４人のキャラクターが決定したら、RUNボタンを押して、ゲーム開始！

史上最大の
倉庫番
あの名作が今、メガドライブで甦る
12月下旬発売予定
5,200円（税別）

ダブルダンジョンついに発売！

NCS新聞

大作へ期待集まる！
全国各地で強い反響

企画発表以来、PCエンジンファンの間で高い評価を受けてきた「ダブルダンジョン」がついに発売された。業界初の二人同時プレイタイプの3DダンジョンRPGの出現に業界は大きく揺れた。

「ダブルダンジョン」の大きな特徴のひとつに、二人同時プレイが可能になったことがあげられている。この場合、ユーザーはゲームを始める前から、敵対するか協力するかという、難しい問題を抱えてしまうことになり、選択次第でゲームはまったく違ったオモシロさを発揮してしまうのではないかと見られている。

しかも一人でプレイしても十分オモシロイと評判も高いことから、このゲームの極端な二面性を重く見たユーザーは早くも調査に乗り出し、全国の玩具店はその対応に追われている。

さらに見逃せないことに、このゲームには全部で22本のシナリオがあることが発覚し、業界はユーザーも巻きこんで、さらに揺れ続ける見通し。

この22本のシナリオは、ひとつひとつが完全に独立していることから、「ダブルダンジョン」一本で22本分のRPGが楽しめてしまうのは明らかで、その幅広さには驚かされるばかりだ。

この他、本当のダンジョンの中を歩いているような感覚に陥るスムーズな画面スクロールやリアルな遠近感、ウィンドウやコマンド入力の簡略化、加えてムダなアイテムや魔法をできるだけ削除することも可能など、機能面での充実ぶりも目を引く。

発売後の反響は、日に日に高くなる一方で、今後は購入することが困難になることも予想されているだけに、一日も早い購入が必要になってきた。

■定価5,500円（税別）■2メガ■好評発売中

俺々のうた

うたかたの 日々はとうに 過ぎさりて
ろむの渡しは はやきたりなむ
よみ人しらず

開発と発売のジレンマを歌った、作者の苦悩がよく出ている。反歌に、
あせんぶら 待てばりんくの ひよりあり
たかがそうすの みだれなれども
がある。

今始まるメサイヤの新作ラッシュ！

ROM ROM スタジアム

大量のCDROMの特徴を生かし、グラフィック、音楽とも完成度の高い野球ゲーム▼打率や走力のデータ以外に、選手はゲームの状況に応じて動く性格データがあり、しかも成長していくために、ゲームは予断を許さないスリリングな展開▼画面はバックネットとセンター側の2つのアングル▼バックアップシステム、パスワードにも対応。ゲームを持っている友達の家でも遊べる親切（?）設計▼自分だけのチームを編成できるエディットモードを装備。
12月発売予定　価格未定

PCエンジン　CD-ROMシステム
ROM ROM
バックアップメモリ対応ソフト

至急連絡乞う！
（03）486・6318

SFファンタジーシミュレーション ガイフレーム

SFファンタジーシミュレーションゲームの名のとおり、シミュレーションにRPG的要素を取り入れた新展開方式▼連続したひとつのストーリーとして進行するゲーム展開。▼大きな迫力あるダイナミックなアニメーションによる戦闘シーンの表現▼PCエンジンのために構成されたパソコン版とは全く違う新バージョンによるゲーム方式▼新兵器生産のタイミングが戦局にも影響を与える、ランダムイベントを採用。これでもうゲームの進行は誰も予測できない。
1月発売予定5,800円・税別

PC Engine
バックアップメモリ対応ソフト

話題のメディアミックス ソル・ビアンカ

CDROMの莫大な容量を生かして、4本のロングストーリーと各2本のミドル・ショートストーリーの計8本で構成されたRPGの決定版▼キャラクターのレベルアップに伴い、プレイヤーは8種類あるキャラクターの技能の中から好きなものを上昇させることのできる〈マルチスキルシステム〉で好みのキャラクターが作れる▼アニメーション処理＋BGMもGood。
1月発売予定　価格未定

PCエンジン　CD-ROMシステム
ROM ROM
バックアップメモリ対応ソフト

円陣探偵社捜査日記 謎のマスカレード

伝説の西洋館でおきた殺人事件の謎を、主人公の円陣龍之介が個性豊かな5人の仲間と解決していくミステリー・アドベンチャー▼全5章のミステリアスなストーリーで構成され、魅力的なキャラクターの設定に加え、トリックやナゾ解きのおもしろさもタップリ▼新ゲームシステムの採用、スムーズな操作性、PCエンジンならではのグラフィックスと音楽も見逃せない。
2月発売予定　価格未定

PC Engine
バックアップメモリ対応ソフト

天キ人語

ゲームデザイナー残酷物語という都市伝説が広く流布している。▼企画が通る瞬間というのはさまざまな思惑が入り乱れ、曰く、「本気かよ」「売りは何なんだ」「安直じゃない」「こりゃええわ」「いかんいかん」など。▼「よしこれでいくぞ」とおもむろに膝を乗り出して手に手を取り合ってみつめあう目と目、といった美しい世界でないことは確かである。物は売ってみないと解らないのが世の常だが、やはりある程度までは企画者の気合いでいってしまっているものだと思う。▼健全な精神は健全な肉体に宿るといわれるように、ゲーム企画も健全であって欲しいと不覚にも涙してしまう、突然の結論なのであった。（松

話題のシューティングゲームの3・4面攻略！

ATTACK

Mr.HELIの大冒険

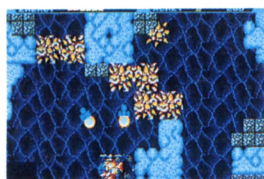
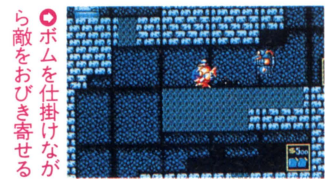
1面、2面はまだ甘い。3面以降が、このゲームの面白味の真骨頂。エリアごとの攻略、中ボス、ボスの具体的な攻略法も含め徹底紹介だ!!

11月上旬発売予定
アイレム
6700円(税別) 4メガ

ミサイルとボムのうまい使いかた

ヘリはショットの他にもミサイルとボムの2種類の武器を持ち、それらをうまく使いこなしていけば、ヘリの能力は2倍にも3倍にもなる。ここではその有効な使いかたを紹介していこう。ここから先の戦いのためにも知っておいて損はないと思う。

まずミサイルであるが、常に第2段階以上の状態を保っていこう。この武器は上にスクロールする面で有効である。上からくる敵に対しては近づいて攻撃だ。1回で3発分のダメージを与えられる。

ボムは置いてから爆発するまで、時間差がある。それを最大限に利用し、敵が来そうな位置に仕掛けて、自分はすぐさまそこから退避する。すると爆発するころに（ヘリに向かってつっこんでくる）敵はそこにむかって突進してくることとなり、かなり有効だ。

上から来る敵に対しては、有効である

ボムを仕掛けながら敵をおびき寄せる

物陰から遠くの敵を狙うのもいい手だ

自分より下の位置にいる敵にも使える

武器がパワーアップすると敵の耐久力もあがる

このゲームでは、ヘリの武器がパワーアップすると、その度合いに応じて敵の耐久力が4段階に上がる。それに加え、動きも素早くなり、弾をひんぱんに出すようになる。パワーアップすると、一見して強くなったように見えるが、結果的には敵もカタくなるので逆効果である。第2段階で戦おう。

フルパワーアップすると、逆に難しくなる。第2段階で戦うのがベスト

	ショット	ミサイル	ボム
第1段階			
第2段階		ホーミング状態	
第3段階			

STAGE 3
地下生物の巣窟

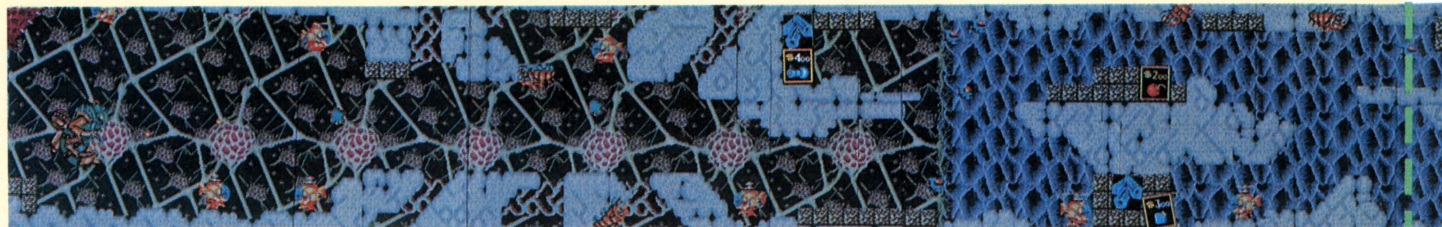
さびれた廃墟が突然、眼前に拡がる。そして怪生物がヘリを襲う。ここは地下生物が支配する世界。

前半部分マップA

右スクロール、強制上スクロール、左スクロールとともいそがしい面である。全体的に生物的な雰囲気があり、戦う敵も生物が主となる。

この面で気をつけるのは、インセクトの石像が出す弾に注意することと、そして、強制スクロール面でインセクトの卵に体当たりをしないようにすることだ。

対・ボス戦に備えて、ボムをパワーアップしておこう。

マップⒷへ

中ボス・マザーインセクト

簡単な攻略法を教えよう。マザーインセクトがいる部屋に来たら奴が出現する前に部屋の左下の隅まで行き、すぐさま右方向へボムを置きながら逃げる。ボムが爆発するころに爆風の中へボスが突撃していくかたちとなり一瞬にして倒せる。

中ボスが来る前に左下隅にボムを置く

中ボスまでの横スクロール地帯

ここでは主にインセクトの幼虫が攻撃してくる。それに加えてチピクロも出現するが、こついはたいしたことはない。問題はインセクトの幼虫である。地面や天井を這って移動するので、この地帯ではボムとミサイルが有効である。その上、奴の出す弾は撃ち落とせるので結構ラク。

上にいるインセクトの幼虫はミサイルで倒す

自分より下にいるインセクトの幼虫はボムで倒せ

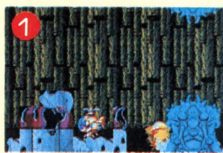
スタート地点より縦スクロール地点まで

ここの地帯に登場するのはインセクトの石像と黒ヘリとホッパーだ。

それら3種の混合攻撃は、けっこうきつい。ショットとボムを最大限に活用して進むのが活路をひらく道だ。インセクトの石像の対処法に関しては後で詳しく述べることにする。

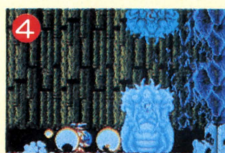
ここで特に怖いのはホッパーである。動きがすばやく、陰険な動きかたをする。奴を倒すタイミングは、画面中ほどで回転しているときだ。無視して進むとどんどんでてくるぞ。

インセクトの石像は地形を利用して倒せ!!

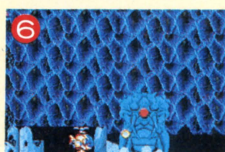
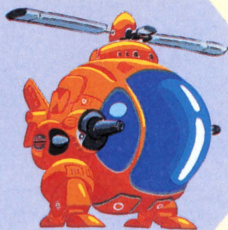
インセクトの石像は、出現地点まででくると突如地中から生えてくる。かなり耐久力が高いが、1発ずつしか弾を出さない。弾を出すタイミングも等間隔なので、タイミングさえつかめばかなり楽に戦える。ただその弾は正確にヘリを狙ってくるが、地形を通過することはできない。故に地形を最大限に利用し、弾を撃ったら壁の後ろに隠れ、弾が消えたら攻撃するというパターンで戦おう。具体的な戦いかたは、右の写真を参考にして欲しい。番号はマップ上の番号の位置に対応している。

①出現すると同時にボムを置き、手前のガレキを利用

②下を壊してから手前のガレキを利用して戦う

③手前のブロックを壊さずに利用して戦う

④ここだけは何もない。ボムが少し有効である

⑤こいつは手前のガレキを利用。下からミサイルも可

⑥石像が出る前にブロックを壊しておき、そこを利用

マップⒶスタート

強制縦スクロール地帯

6番目のインセクトの石像を倒し、少し進むといきなり上へ強制スクロールし始める。

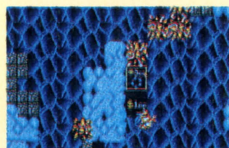
ここには、インセクトの卵以外、敵は出現しない。しかし、その出現する数が多いのである。

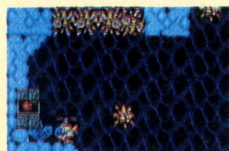
ここでのポイントは2点。1つはインセクトの卵の特徴をつかむことである。インセクトの卵は止まっているときは弾を撃ち、ヘリが近づくと、ヘリに向かって突進してくる。そして倒さないでいるとヘリをいつまでも追いかけてくる。対処法は後に詳しく述べる。

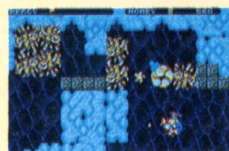
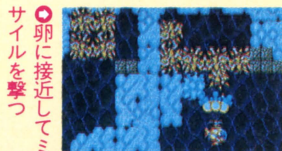
もう1つは、ブロックを壊すことばかりに気がいって壁にはさまれてしまわないようにするという点である。ショットとミサイルが有効だ。

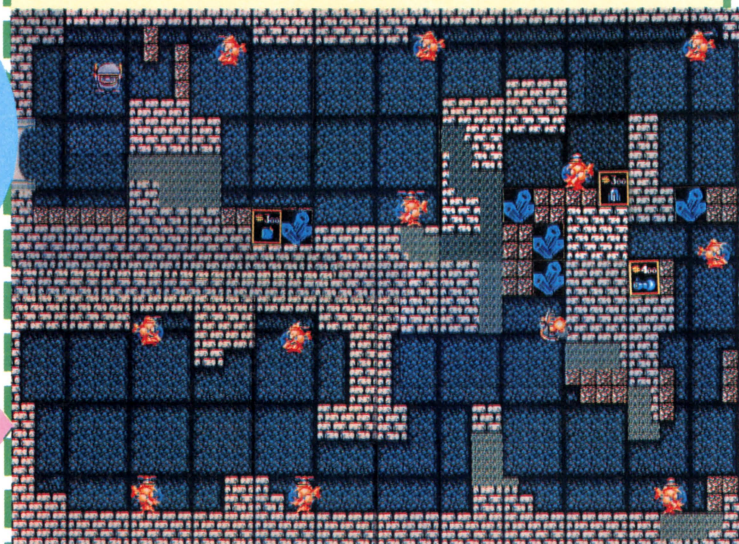
右側と左側はどちらをいくか

金銭的な面からいえば左である。なぜなら左には水晶と300＄とボムとなまずがあるからである。

エネルギーがないときには右をいくのが正解だ。

右側のバリアーは買うだけムダだ

金銭的には左のほうがいい

インセクトの卵の対処法

インセクトの卵が動き出す前にヘリを近づけて、ミサイルを集中的にたたき込もう。第2段階なら、そのほとんどを破壊できる。ただ卵は動き出す前は弾を出す、注意。

卵に接近してミサイルを撃つ

ミサイルを絶やさないことが大切

後半部分マップB

暗闇の中から始まるが、部屋を明るくするスイッチは右下の隅のほうに存在する。途中の分岐点は左が良。

敵はいつも通り警備ヘリとモグラタンク。前者はたいしたことはない。問題は後者である。モグラタンクはヘリを見つけると壁の中を掘り進んででもヘリに向かって突進してくる。そして奴の射程内に入ると弾を撃ってくる。詳しい攻略は後述する。

対モグラタンク戦はこーする

奴の性質を利用し、ヘリの移動を止めて奴が出てくる場所にあらかじめ弾を撃ちながら待ち伏せをするのである。ボムを置いて逃げるのも良。

接近する前から待ち伏せして連射する

下からくるモグラタンクにはボム使用

ボス!!カーメンホップ

カーメンポップには、横からの攻撃は一切効果がない。上からの攻撃も同様である。攻略法としては、ボムが爆発するのに時間差がある点を利用するのである。奴が上に飛ぼうとした瞬間に、反対側から地面を歩きながら横切り、その際にすれ違いざまにショットを撃ちながらボムを置いてゆく。すると、奴が着地する際に腹の下でボムが丁度爆発するぞ。絶対に動きを止めるな。隅に行くな。

ショットを絶やさず、横切りながらボムを置く。タイミングが大切!!

STAGE 4
地獄の城

歯車が回り、機械じかけのナイトたちが働き出す。ここは、巨大な鉄の城……。

前半部分マップA

今までとはうってかわって、明らかに人の手が加えられたように見うけられる地獄の城が舞台である。

強制上スクロール、横スクロール＋急降下地帯、もう一度強制上スクロールと、かなり変則的なスクロールが続くが、この面での最大のポイントであり、最強の敵は、ヘルスナイトである。

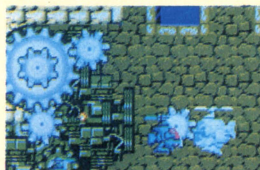
対ボス戦に備えてショットを強化するのもお忘れなく。

強制縦スクロール地帯前半

最初は暗く、だんだんと明るくなってゆく。

ここには黒ヘリとチピクロが登場するが、それらはあまり恐怖の対象にはならない。ここで恐ろしいのは、壁にはさまれて死んでしまうということ。それと、小さな歯車が落ちてくることである。前者は今までに幾度となく経験してきたことであるから、少しは慣れているハズ。後者は1回あたるとごっそりと体力が減る。

小さな歯車がボロボロ

前述の通り、ここでは小さな歯車がたくさん落ちてくる。対処法としては、画面の下のほうの中央の位置をキープすること。お金は二の次だ。

歯車にあたるとかなりのダメージ

中間地点あたりで2個中央にくる

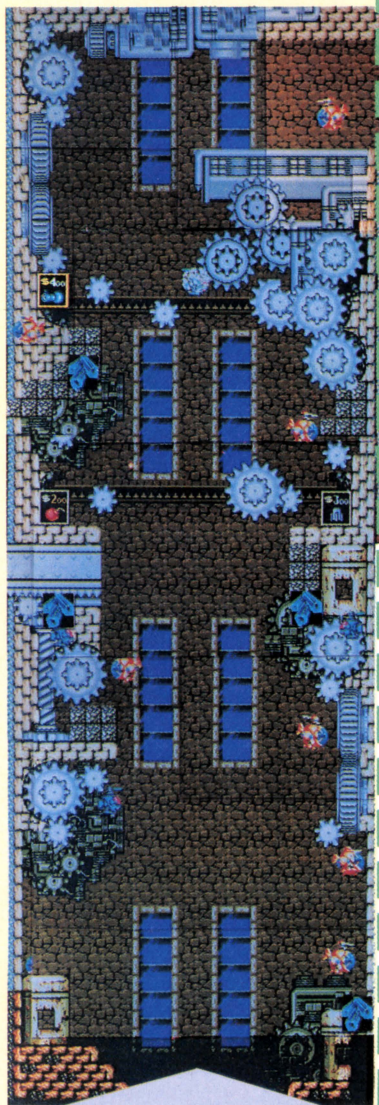
左右に移動する歯車

ここの中盤あたりに2つ、横に移動する歯車がある。これにヘリが当たってもダメージはうけない。だが、かなりじゃまになる。

ダメージは受けないが、イヤなかんじ

START

横スクロールと急降下地帯

スクロールが止まって鉄の扉が開くと、横スクロール＋急降下地帯が始まる。

ここで注意すべき点は3つ。まず急降下する地点を覚えること。これを覚えるとぐっと戦いやすくなる。なぜなら急降下中にヘルスナイトや兵隊ヘリに体当たりされてしまうことが多いからだ。2つ目は兵隊ヘリの移動パターンをある程度（感覚的でもいいから）覚えるということ。最後にヘルスナイトに対する対処法を覚えるということである。

兵隊ヘリが絶えず出現

兵隊ヘリが、それこそひっきりなしに波形を描きながら（無機的に）攻撃してくる。倒しても倒してもやってくるのである程度無視して体当たりされないように先へと進もう。

降下中にも襲いかかってくる

3列襲ってくることもある

対ヘルスナイト戦

ヘルスナイトは盾をかざしているときはヘリの攻撃はまったく効果がない。しかし、奴が弾を出すときにだけ、ヘリはダメージを与えることができる。奴と戦うときは少し距離をあけ、ショットを絶やさないように戦おう。奴の弾は上下でかわし、前には進むなっ。

ヘルスナイトは盾を持ち、盾をかざしているあいだは奴は無敵だ

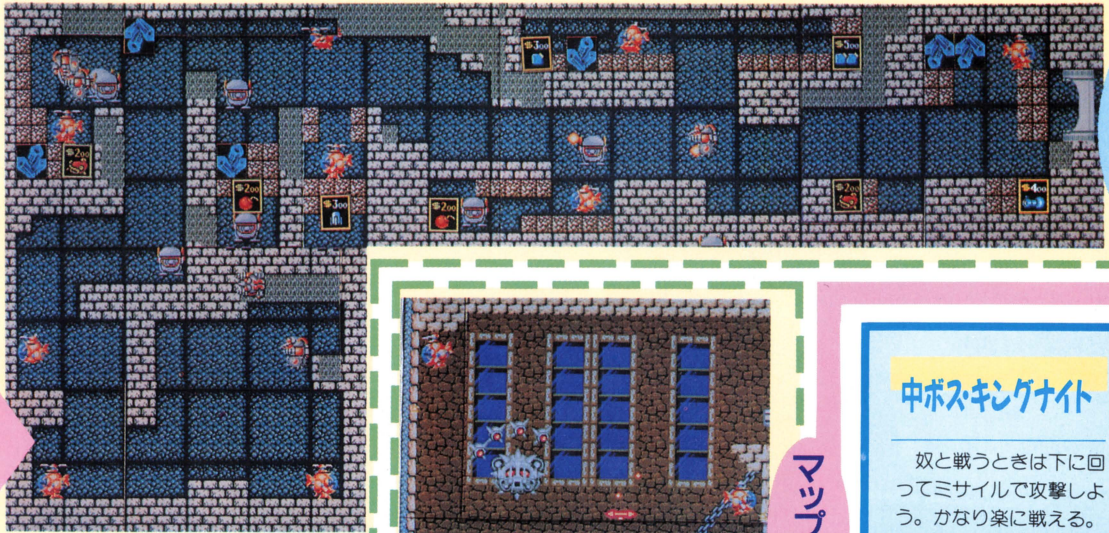
奴の盾はどんな攻撃も通さない

奴は弾を出す瞬間盾をはずす

その瞬間に、死ぬほど弾をたたき込め

後半部分マップB

明るくするための扉のようなものは、左上にある。ここも警備ヘリとモグラタンクが登場する。ここでショットが弱い人は最後のショットを買い逃さないよう。

○ここのなまずは買うだけムダだ

マップBへ

強制縦スクロール地帯後半

ここも強制上スクロール面である。強制スクロールしながらのヘルスナイトとの戦いは、死ぬほどキツイ。

強制スクロールとヘルスナイト

ここのヘルスナイトは無視すると中ボスのところまでついてくる。

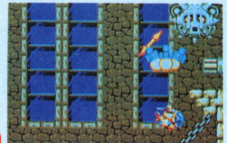
○ほうっておくとどんどんたまってボスまでついてくる。強敵

扉の中にアイテム

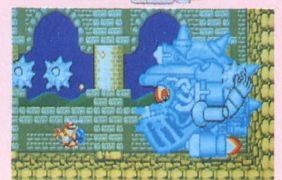
扉の前にボムを落とすと扉が開いてアイテムが出現する。

○扉の中にアイテムがあるのだが、無理して取ることはない

中ボス・キングナイト

奴と戦うときは下に回ってミサイルで攻撃しよう。かなり楽に戦える。

○下から地道にミサイル

ボス・ハイパーキングヘリ

このボスと戦うときは、画面の下半分で戦おう。なぜならば鉄球が飛んでこないからだ。あとは、小さい弾をかわしつつ、弱点の目に、死ぬほど弾をたたきこんでやろう。ちなみに鉄球があたると体力がごっそり減る。

○画面の下半分の位置で戦おう。短気は禁物である

UL-TECH（ウルテク）Wonder Land

もうすっかり秋です。「食欲の秋」ならぬ、「ウルテクの秋」なのだ。キミたちからのすばらしいウルテクを待っているぞ!!

UL-TECHのランク

- ★★★★★ ●最高のウルテクには5つの星がつけられる
- ★★★★☆ ●隠しコマンドなどのちょっとすごいものに
- ★★★☆☆ ●なかなかがんばっているといったウルテク
- ★★☆☆☆ ●ごく普通のランクになるウルテクがこれだ
- ★☆☆☆☆ ●割とすぐにみんなが気づく程度のウルテク

笑い星 ☆☆☆☆☆
思わず笑ってしまうような内容の技はこのマークが付いてます。ランクは色で示します。

1 モンスターレア ★★★★★
サウンドテスト
東京都 小郷善之クン

最近のゲームには必ずといっていいほど、いろいろなコマンドがあるけれど、この「モンスターレア」も例外でなく、サウンドテストがあった。

やりかたは、タイトル画面でⅠⅡボタンを押しながら、ランボタンを押すだけだ。すると、サウンドテストの画面になる。方向キーの上下左右で数値を変えてⅠボタンを押すと、音楽や効果音などが聞ける。また、音楽を演奏させているときに数値を変えて、効果音を合わせることもできる。

CD-ROM²ならではのすばらしい音を楽しもう。

◯タイトル画面でⅠⅡボタンを押しながらランボタンを押す

◯すると、サウンドテストの画面になるぞ

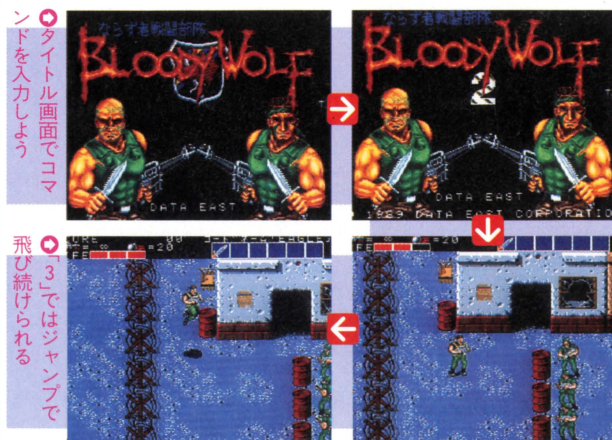
◯方向キーの上下左右で数値を変えてⅠボタンで聞こう

◯なぜか07だけは女の人の声が入っているぞ

2 BLOODY WOLF ★★★☆☆
ブラッディウルフ2と3
大阪府 岩谷和彦クン

なんと、最後までクリアすると新たなモードのコマンドが隠されていた。

やりかたは、まずタイトル画面で上、下、右、右、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、セレクトと押してみよう。すると、タイトル画面が「BLOODY WOLF2」と表示されるはず。このモードでは自分のスピードが鬼のように速くなっている。

さらに、タイトル画面で下、上、左、左、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、セレクトと押してみよう。すると、タイトル画面が「BLOODY WOLF3」と表示されるはず。このモードでは、ジャンプ力が強くなっていて、空を飛び続けることができるようになっている。

◯タイトル画面でコマンドを入力しよう

◯するとタイトル画面に「2」が追加された

◯プレイすると自分のスピードが速い

◯「3」ではジャンプで飛び続けられる

イラスト／島浦孝全

3 CD-ROM²

ノリコ+コブラ=ゴクミ

東京都
細川知照クン

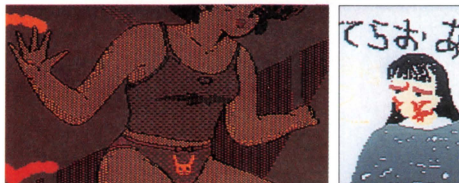
いまだかつてこんな掟破りのウルテクがあったでしょうか!? やりかたは、後で説明しますが「NO・Ri・Ko」と「コブラ」を混ぜることによって、この2つのゲーム画面の他に、ビックリマンのキャラや、かわいい女の子キャラの絵、わけの分からない絵、さらに、驚いてはいけません。なぜか「クミコちゃん」と呼びたくなるような女の子の写真の取り込み画面が出現してしまうのです。

気になるやりかたですが、まずロムロムに「No・Ri・Ko」を入れスタートし、名前を「でもんすとれえしょん」にし、おわりを選びDEMOモードにする。カーソルをVisualに合わせ回転しているロムロムをいきなり開ける。そして「No・Ri・Ko」を取り出し、「コブラ」を入れⅠボタンを押しVisualを見てみると、100番目の画面までは何も入っていないが、それ以降はいろんな画面が見られる。問題の女の子は、240番目ぐらいから4〜5枚用意されている。多分このウルテクにはハドソンさんもビックリだ。

⬆以前、このコーナにでた、デバックモードにしよう

⬆ここで、何も考えずに、カパッとロムロムを開けてしまえ

ここでロムロムをいきなり開き、ノリコとコブラをとりかえる

衝撃のビジュアルがいっぱい

⬆これらの他にも、たくさんの画面が見られる。一体何なんだろうか!?

4 ガンヘッド

面セレクトがあった

山形県
西村忠三クン

タイトル画面でセレクトボタンを押しながら方向キーの左と右を交互に8回ずつ押すと、サウンドセレクトモードになるが、実はここに面セレクトモードが隠されていたのだ。

サウンドセレクトモードの画面が出たら、まずⅠボタンを1回、Ⅱボタンを1回押し、続いてセレクトボタンを21回押そう。成功すると、画面中央にガンヘッドのグラフィック（それ以外のものもたまに出る）が表示され、面セレクトが可能になるぞ。方向キーでステージナンバーを変え、ランボタンでスタートだ! ただし、01〜09以外の数字を選んでもバグるだけなので、注意してくれ。

更に、面を選びスタートするときに、ⅠかⅡのボタンを押しながらランボタンを押すと、自機とボムの数が10ずつ、その場コンティニュー機能付きで始められる!

⬆まずサウンドセレクトモードにして…

左右を交互に8回押す

Ⅰ→Ⅱと押し、セレクトを連打する

⬆更にコマンドを入力すると面セレが可能に

⬆ⅠかⅡ+ランで、自機やボムの数が増えた状態からスタートできるぞ

⬆いきなり最終面をプレイすることもできる

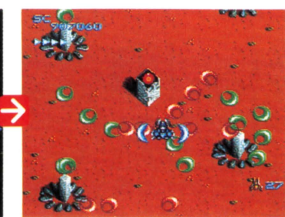
5 ガンヘッド

無敵モードもあった

石川県
大田宏司クン

4のウル技の応用技で、ガンヘッドが無敵になる。

まず、面セレクトモードにする。そして、数字を「57」に合わせて、方向キーの下を押そう。かなり成功率は低いけど、成功すると画面が消え、しばらくしてタイトルデモが始まる。

この状態ですでに無敵モードになっているが、なぜかすべてのテンポが遅くなっているはず。そこで1回リセットしよう。これで正常なスピードに戻り、無敵モードも持続しているぞ!

⬆ボスと重なってもパワーダウンもしないぞ

⬆ゴッドオブゲームと組み合わせてみました

6 パワーリーグII ★★★★☆

同じ投手がいっぱい

東京都 島田保貴クン

オールスターエディットを選び、自分の増殖させたい選手のいるリーグを選ぶ。

そして、まず現在登録されている選手を全部消す。そして増殖させたい投手を選ぶが、このときランボタンを押すと現在表示されているチームの次のチームが表示される。同様に、セレクトボタンを押すと、1つ前のチームに戻る。

ここでは、投手を全てBLADESの「モシノ」にする場合を例にあげて紹介をするので、他の投手で行う場合も、同様に実行してみてほしい。

まず1人目の「モシノ」を普通に選んだら、ランボタンを押して次のチームにして、今度はHAPESの「ヤマタカ」のところにカーソルを合わせてⅠボタンを押す。

するとカーソルは「ヤマタカ」の下の「フジモチ」へ移行、そのままセレクトボタンを押してもとのチームに戻す。

この時点で、カーソルは、BLADESの「サチョウ」のところにあるはず。ここでⅡボタンを押してみよう。すると、すでに選ばれて選択不能になっていた「モシノ」が復活し、再び選べるようになっているので、「モシノ」を選ぶ。

後は、再びHAPESの「ヤマタカ」にカーソルを合わせるところから、繰り返すだけ。

これで、キミも好きな投手の増殖が完了する。

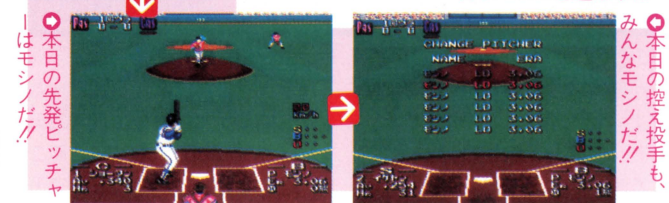
まずは1人目を選んだ

次にヤマタカを選ぶ

Ⅱを押してみると……

モシノが復活した!! 再びモシノを選ぼうね

モシノがこれで2人に

以上を繰り返せば、モシノがいっぱいになる

本日の先発ピッチャーはモシノだ!!

本日の控え投手も、みんなモシノだ!!

7 パワーリーグII ★★★☆☆

フォーク特訓モード

静岡県 三河真一郎クン

ホームランモードで、プレイヤー数と投球数を設定するときに、方向キーの上を押したまま、Ⅰを押してみよう。

そして、後はいつもと同様にチームと選手を選び、ホームランモードを始める。すると、いつもは打ちやすい直球しか投げてこないのに、フォークボールを投げるので、苦手の人はこれで特訓しよう。

この設定画面で……

方向キーの上を押しながらⅠボタンで設定

後は始めるだけで良い

落ちたあ!! しっかりフォークボールだっ

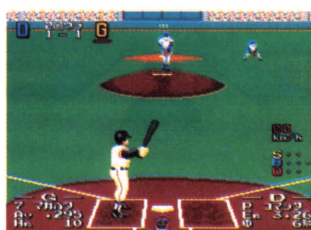
ピッチャー投げたあ! 果たして落ちるか?

8 パワーリーグII ★☆☆☆☆

交代時間短縮

岐阜県 小西敏之クン

最近の野球ゲームは、グラフィックがとてもきれいになってきている。

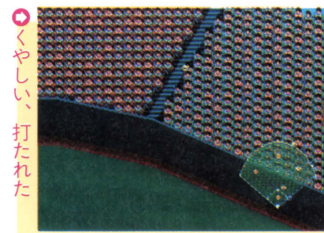
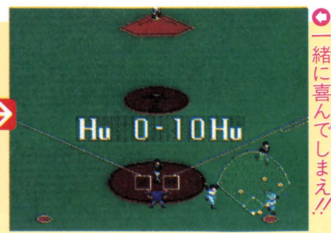
しかし、このグラフィックも何度も見ているとあきがきてしまうもの。とくにイニングごとのバックスクリーン画面は長くてうっとうしい!! などとお困りの人は、この画面で、ランボタンを押してみましょう。画面がパッと変わり、次のイニングが始まってしまうのでした。

きれいなスコアボードだけど、早く試合の続きを始めてしまいたい!!

ランボタンを押すと、速攻で次のイニングが始まった

※ パワーリーグII ☆☆☆☆☆

いっしょに騒ごう

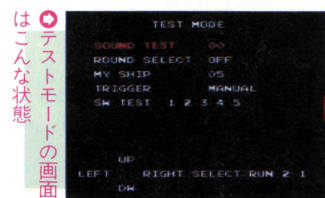
静岡県 内藤誠クン

気づかない人も多いかもしれませんが、このゲームは前作と違ってホームランを打たれた後も、野手が、球場を動き回ることができます。そこで、ホームインして喜んでいる選手達の中につっこんでいって、一緒に騒いでしまおう!! すこしは怒りが晴れるかも…。

くやしい、打たれた

一緒に喜んでしまえ!!

⑨オーダイン ★★★★☆

かな&テストモード

愛知県 斉藤健二クン

自機の色やエンディングが変わり、ゲームが簡単になる「かなちゃんモード」のやり方。タイトル画面で①ボタンを3秒間くらい押しっぱなしにし、「かなちゃん」と表示されたらスタート。

もう1つは音セレ、面セレ、機数などの設定ができる「TEST MODE」のやり方。タイトル画面で5回リセットし、そのまま2つのボタンを離さずに、方向キーの左上と①と⑪を同時に押す。

このように文字が表示されたら成功だ

かなちゃんは泊博士を助けにいくのだろうか?

テストモードの画面はこんな状態

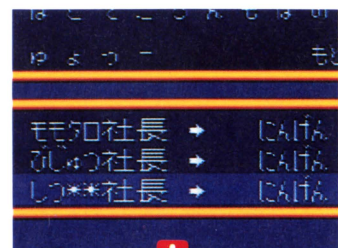
特に面セレクトと連射スイッチが便利なのだ

⑪SUPER桃太郎電鉄 ★★☆☆☆

モモタロウ美術室発見!!

大阪府 浦東孝仁クン

まず「いつもの」でゲーム開始。プレイヤー登録でプレイヤー3人、コンピュータなしにする。続いて1人めの名前をそのまま「おわり」にし「モモタロ」、2人めを「びじゅつ」、3人め「しつ」にするとモモタロウ美術室が始まる。また、1人め「モモタロ」2人め「おんがく」3人め「しつ」とすると、モモタロウ音楽室が始まる。

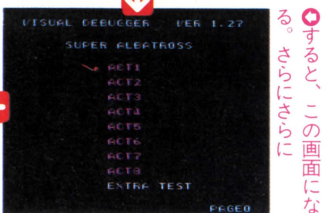
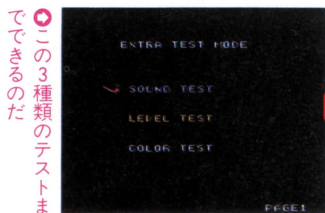
「モモタロ」はそのままにして「びじゅつ」「しつ」と名前を入れるのだ

これが「モモタロウ音楽室」。いろんな曲がもりだくさんなのだ

方向キーの左右で画面を選ぶ。さあ、お好きな画面をどうぞご覧ください

⑩スーパーアルバトロス ★★☆☆☆

ビジュアルデバッガー

熊本県 小川和男クン

タイトル画面で①、⑪、セレクトボタンをすべて押しながら、ランボタンを押すと、「VISUAL DEBUGGER」になり、全ての画面が見られる。さらに「EXTRA TEST」にすると、いろいろなテストモードになる。

タイトル画面でコマンドを入力しよう

すると、この画面になる。さらにさらに

この3種類のテストモードができるのだ

⑫BLOODY WOLF ★★★★☆

無限コンティニュー

京都府 島田晃司クン

タイトル画面でパッドを上、①、下、⑪、左、①、右、⑪と押してみよう。そこで音が鳴ったら成功だ。そのあと普通にゲームをしてゲームオーバーになってみると、いつもなら5回までのコンティニューが無限になっているぞ。

タイトル画面でコマンドを入力しよう

あっさりとゲームオーバーになってしまった

コンティニューがムゲンになっているぞ

※武田信玄 ☆☆☆☆☆

湖衣姫が商人に

東京都 今関範子クン

ゲームをスタートしたらすぐに湖衣姫に会うよね。このときに試してみよう。

湖衣姫が話しているときに、①⑪ボタンを同時に押してみよう。すると、なぜか湖衣姫が商人のように話しだすぞ。タイミングが難しいけれど、やってみよう。

いつもならこのように話す湖衣姫だ

まぁ、なんてとんでもないことを話すのでしょうか

13 コブラ ★★★★☆

デバッグルーム

群馬県
峠の釜飯クン

ゲーム冒頭のデモが終わると、中年女の目の前から本編が始まる。ここで中年女を16回調べてみよう。すると、彼女はキミをデバッグルームに案内してくれる。ここでは、好みの画面、好みのBGM、好みのセリフなどを楽しめるぞ。

美術室

ゲーム中の名場面をもう一度…

あまりおつきあいしたくないけど…

女を16回連続で調べる

え？ 招待して下さるんですか、どうも

音楽室

ムードいっぱいのBGMにひたれるぞ

談話室

ゲーム中のセリフなどを楽しめるよ

14 コブラ ★★★☆☆

ジャンプとワープ

福岡県
桜井洋一クン

13の技を利用して、好きなところからゲームを始めることができるぞ／ 中年の女を16回調べてデバッグルームに来たら、美術室、音楽室、談話室の順に、入った直後に出る、という動作を行う。更にもう1度同じ動作を繰り返すとジャンプとワープという2つのコマンドが新たに加わり、好きなところから始められるぞ。

2つのコマンドが増えているね。これで…

好きなところからゲームをスタートできるぞ

15 めぞん一刻 ★★★★☆

パスワード技いろいろ

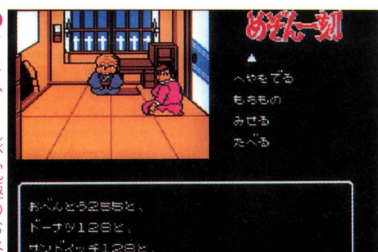
長野県
内山紀之クン

ゲームがかなり先のほうまで進んでいる簡単なパスワードが発見された。このパスワードを利用すればゲームクリアもすぐそこだ。

パスワードは非常に簡単。下にある表を見て文字を選び、その文字を右にある数だけ入力し、ゲームをスタートさせればよい。パスワードにより多少場面に変化があるが、多くはゲームが終盤にさしかかった場面から始まり、中にはおべんとうを255個持っているパスワードもある。かなりパスワードがあまくできているので、他にもできるパスワードがあるかもしれないぞ。

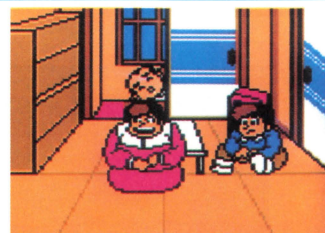
文字	数
あ	17
え	50
き	50
く	12
す	45
そ	12
の	50
ふ	20

な、なんと、響子さんと一緒に惣一郎さん（犬ではない）が写った写真まで持ってるぞ

そして、これが究極のおべんとう255個だぁーっ。こんなに持てるのだろうか

16 めぞん一刻 ★★☆☆☆

一の瀬のおじさん

茨城県
かにたまクン

一刻館の住人で唯一普通の生活を送っているために、他の住人とめったに顔を合わせない一の瀬のおじさん。この一の瀬のおじさんに会えるぞ。やり方は、1号室のふすまを開けたままにして1度外に出る。その後、持ち金を0円にして、もう1度1号室にいくと1の瀬のおじさんがいるのだ。

はずかしそうにふすまからこっちを覗いているのが一の瀬のおじさんだ

※ めぞん一刻 ★☆☆☆☆

ばあちゃんが2人

和歌山県 山田栄樹クン

パスワード技を使ってもいいから、ばあちゃんを一刻館に連れてきておんぶしよう。お金を1000円以下にして、ばあちゃんをおんぶしたまま実家に電話する。その後電話が終わるとすぐにばあちゃんから電話がかかってくる。ばあちゃんは2人いるのだろうか。

とる、ばあちゃん、をしてばあちゃんをおんぶする

はたして電話の相手は本当のばあちゃんなのだろうか

17 パックランド
全て7650点
埼玉県
へえろしクン

妖精を送っていった帰りの面で、ある障害物を押して動かすと風船が出る。この風船を取ると得点が加算されるのだが、この風船が全て7650点になるウル技だ。

やり方は少し難しいぞ。障害物を動かすときに、得点の下4ケタを全て0にした状態で動かすと、風船がすべて7650点になるのだ。点数を調整するのは空から降ってくる小さなモンスターをヘルメットにあてて調整すればよい。ヘルメットがないときは、運にまかせるしかないぞ。

点数を調整して障害物を動かす。うまく下4ケタが0になったぞ

取ってみると全て7650点。取りまくれ、取りまくれ。1個も逃すな!!

18 ブレイク・イン
カーソルが速く動く
愛知県
坂上俊二クン

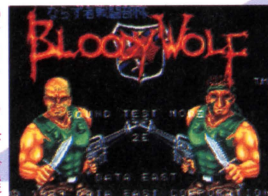
普通にゲームをやっていると、カーソルを合わせるのに時間がかかっていやになることがある。こんなときはⅡボタンを押しながらカーソルを移動させてみよう。普段の数倍の速さでカーソルが動くので、全然うっとうしくなく、ゲームの進行もスムーズになって便利だぞ。

カーソルが速く動けば試合展開も早くなり、プレイに一層しまりが出るぞ

19 BLOODY WOLF
サウンドテストモード
北海道
福井済クン

タイトル画面で、方向キーの上とⅡボタンを押しながら、セレクトボタンを押してみよう。すると、サウンドテストモードとなるぞ。方向キーの上下で選択して、Ⅰボタンで聞くことができるぞ。曲は全部で59曲入っているぞ。

タイトル画面でコマンドを入力しよう

方向キーの上下で選び、Ⅰボタンで決定

するとサウンドテストモードと出るぞ

20 ファイナルラップツイン
1人で2台操作する
大阪府
木下裕介クン

マルチタップを使わず、パッドを1本だけつなぎ、2人用を始める。

1プレイヤーの名前を決めたら、次に2プレイヤーの名前を決める画面になる。ここで、名前を何も入れずに、そのままにしてゲームを始める。

すると、1本のパッドで2台のマシンを操作できるようになる。

2プレイヤーは名前を入れてはいけない

2台の操作は、かなり難しいのである

UL-TECH募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

謝礼
採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。笑い星の数も同じ様に、色の数によって2000～10000円となります。

ランク	謝礼
★★★★★	金10000円
★★★★☆	金 8000円
★★★☆☆	金 6000円
★★☆☆☆	金 4000円
★☆☆☆☆	金 2000円

FAXでも応募できます

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

FAX番号
03(578)6996

PC SCRAMBLE

PCエンジン関係の話題やプレゼント情報満載!!

ピーシースクランブル

イベント 今回は一般の人も入場できた
CSG新作合同発表会

毎年2回開催されているCSG新作合同発表会が、今回は9月8、9日が東京、12日名古屋、14日大阪、21日札幌、27日福岡で、それぞれ行われた。

この発表会は、本来流通関係業者向けに、ソフトメーカーが一堂に会するというものだ。そうすれば、メーカーは発表会コストを低く抑えられるし、流通側も何度も発表会に足を運ばなくてもよいというメリットが発生するわけだ。

今回は、その流通側に加えて、東京での2日目、14時から一般ユーザーも入場できた。といっても、誰でも入れたというわけではなく、ナムコからダイレクトメールが届いた人だけだったのだが、ちなみに、入場整理券がもらえたのは、ナムコのゲームのアンケートに答えたり、ナムコ主催のイベントへの来場回数の多い人達だとのこと。それでも約300人がつめかけ、大盛況だった。発売前のソフトで遊べるといったものなので、これからも一般ユーザーへ、発表会を開放してもらいたいものだ。

出展メーカーは約40社で、各ブースにはモニタが3〜4台並び、たいへんな活気だった。また、来年へ向けて、各メーカーとも、しのぎを削って、おもしろいゲームソフトを数多く出してほしいものだ。

◐会場は、このようにどのブースも黒山の人だかりだ。この次の発表会にはぜひ参加したいね

◐おおっと、そこの君はいったい何に熱中してるのかな

イベント 発売前のゲームがプレイできる!
ゲーム大会「ハイパー・バトル・シップ」

来る10月29日(日)に、向ヶ丘遊園(小田急線・向ヶ丘遊園駅下車)でゲーム大会が開かれる。

参加メーカーと出品ソフトは次の通り。

- アイ・ジー・エス…サイバーコア、シンドバッド、ポックンモグラ
- サン電子…弁慶外伝、バットマン
- クリーム…ブルファイト
- NECアベニュー…サイドアーム、スーパーダライアス(仮・CD－ROM²)
- ヒューマン…F1トリプルバトル
- NCS…ダブルダンジョン
- アイレム…激突四駆バトル、メジャーリーグ、Mr.HELIの大冒険

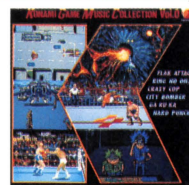
時間は午前10時から午後4時まで。大会は午前1回、午後2回行われ、優勝者は賞品がもらえるよ。雨天決行だから、必ず行こう!

音楽 レコーディングに行こう!
コナミ矩形波倶楽部スタジオライブご招待

10月22日に、コナミ矩形波倶楽部スタジオ・ライブ・レコーディングが行われる。このライブに行きたい人は、往復ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、次の宛て先へ送ってね。

〒112 東京都文京区音羽2－2－2 キングレコード株式会社映像事業部「矩形波ライブ」PCエンジンFAN係まで。

本誌の読者5人が招待される。ドシドシ応募しよう。

◐フラックアタック、リングの王者、クレイジーコップなどアーケード版を収録!

◐もえろツインビー、月風魔伝、グラディウスIIなどファミコン版の4作を収録!

PC'S スクウェア

「スナッチャー」…………

■キングレコード・CD／2843円（税込）・カセット／2369円（税込）・9月21日発売

▶ドラマ部分に外国人声優を起用

「スーパーマリオランド」

■日本コロムビア・CD／2627円（税込）・カセット／2359円(税込)・9月1日発売 ▶ゲームボーイ版全10曲を収録。譜面つき

メーカー　PCエンジンでもっと楽しく!!
NECの「PCエンジンプラザ」

NECでは、今年6月から、PCエンジンファンへのサービスとファン層の拡大・定着を目的として、PCエンジンのファンクラブともいえる「PCエンジンプラザ」を開設した。

会員になると、ID会員証がもらえ、各種イベントの案内やソフト情報を提供してもらえる。またイベントやショールームへ行った回数をID会員証が読み取って、回数10回ごとにプレゼントが用意されている。

入会したい人は東京・日比谷と大阪・OBPのC&Cプラザに行こう。それ以外の地区の人は、まだ入会できないとのこと。

○秋葉原で行われたイベント。大画面でゲームをプレイできたよ

○現在約3000人が入会している

ビデオ　麻雀ゲームの美少女をドカンと収録!
マージャンギャルズグラフィティVol.2

ポニーキャニオンから、大好評だった「マージャンギャルズグラフィティ」の第2弾が9月21日に発売された。

このVol.2には、セタの「スーパーリアル麻雀PII、PIII」を完全収録。その他、ニチブツの「スキャンダル麻雀」「テレフォン麻雀」。更に、「美女っ子学園」「麻雀カメラ小僧」といった作品が収録されている。今回も大評判になることは間違いナシ!

○全国1000万人麻雀ファンが待ってた第2弾。価格は2884円(税込)。30分も美少女を見てられる!

おもちゃ　パソコンからカードゲームに
スーパー大戦略

PCエンジンにも移植が決まったパソコンのシミュレーション「スーパー大戦略」がカードゲームになった。アメリカ、ソビエト、日本など最大6つの陣営に分かれ、最新の兵器を駆使して『戦争』を行い、最も早く規定の回数勝利したプレイヤーが勝ちとなる。カードゲームなのでシステムは簡単だ。これを5名にプレゼント。〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンファン編集部 PCスクランブル〝カードゲーム・スーパー大戦略係″まで。締め切り10月20日。

○1800円(税別) 監修・黒田幸弘氏

音楽　続々登場/ナムコの音を聞け!!
ナムコBGM新シリーズ登場

ナムコのゲームミュージックに新シリーズが登場した。その名もナムコ ゲーム サウンド エクスプレス。この新シリーズはCD(又はカセット)1枚に対し、ゲームが1つ収録され、そのゲームの人気時期に合わせてリリースしていくということだ。価格も低価格でCDが1400円(税込)、カセットが1200円(税込)。記念すべきVol.1はワルキューレの伝説が選ばれ、9月21日発売された。今後、目の離せないシリーズになりそうだ。また、すでに6枚目を数えることになったナムコ ビデオ グラフィティも10月4日にVol.6が発売される。こちらはCDのみで、価格は2812円(税込)。フェリオスとロンパーズを中心に厳選された曲が収録されている。どちらもビクター音楽産業から発売。ナムコゲームファンには嬉しいニュースだ。

○ゲームの主人公は男でも、ジャケットは女の子なんだ!

○ナムコ一連のゲームヒロイン中、ナンバー1の人気者だ

おもちゃ　校則なんかぶっとばせ!?
稲川淳二の大校則

(株)ヨネザワから、高橋章子プロデュースのA.A.STATIONの新製品「稲川淳二の大校則」が発売された。価格は1500円(税別)。

これは3〜8人でプレイする。1人が校則をタテに生徒を取り締まる先生に、残りが先生の弱みにつけこみ、学生生活を満喫しようとする生徒になるというもの。

○なぜ稲川氏かというと、彼の百面相がカードになっているからだ

PC'S スクウェア

「鎧伝サムライトルーパー輝煌帝伝説」

■CBSソニー・ビデオ/3900円(税込)・10月8日発売 ▶来年の1月までに全4巻発売される予定。今回はVol.1「太陽のムカラ」。LDも同時発売

「大魔神怒る」

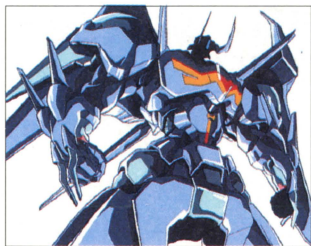
■CBSソニー・ビデオ/3914円(税込)・9月1日発売 ▶ダウンタウンのホラーコメディ。ウッチャンナンチャンをはじめ多彩な人気ゲストが登場する

今月のプレゼントコーナー

NCSからビデオとセル画

NCSから発売が予定されている「ガイフレーム」の、ビデオとセル画プレゼントのお知らせ。ビデオは10名、セル画は15名に当たるよ。希望者は、ハガキに、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、ビデオかセル画の別を明記して、

〒106　東京都港区西麻布４−16−13　第28森ビル　日本コンピュータシステム(株)　ガイフレームプレゼント・PCエンジンFAN係まで。締め切りは10月15日。

そして、もう１つのお知らせ。こちらはプレゼントではないけれど、「ソルビアンカ」のメディアミックスビデオが12月に発売予定だ。次号で詳しく報告できると思うので楽しみに。

クリスタルを規定数集めると、コイツが封印を解かれて復活するんだ

ヒューマンのオリジナルサンバイザー

ヒューマンから、８月20日のゲーム大会の賞品、Ｆ１トリプルバトルのサンバイザーを15名にプレゼント。大会に参加できなかったキミにもチャンス。欲しい人は、ハガキに住所、氏名、年齢を明記して、

〒105　東京都港区新橋４−10−7　PCエンジンFAN編集部　PCスクランブル「サンバイザー」係まで。締め切りは10月20日。

ちょっと季節はのがしちゃったけど…　来年使ってね

見よ！　このニギワイを。

「Mr.HELＩの大冒険」のビデオ

11月にアイレムから発売予定の「Mr.HELＩの大冒険」の販促用ビデオを10名にプレゼント。ファミコンの「メジャーリーグ」と「神仙伝」も収録されている。希望者は、ハガキに住所、氏名、年齢を書き、〒105　東京都港区新橋４−10−7　PCエンジンFAN編集部　PCスクランブル・アイレム係まで。締め切りは10月20日。

なんと最後のボスまで収録されている。見ごたえがあるぞ

「ブルファイト」のテレホンカード

クリームから11月に発売予定のボクシングゲーム「ブルファイト」。RPG、アクション、トーナメントと、３種類のモードが楽しめるという期待度大のこのゲームのテレホンカードを、10名にプレゼント。希望の方は、ハガキに、住所、氏名、年齢を明記の上、

〒105　東京都港区新橋４−10−7　PCエンジンFAN編集部　PCスクランブル「ブルファイト・テレカ」係まで。締め切りは10月20日。

ほとばしる汗といったテレカ

「ニンジャウォーリアーズ」の下敷き

タイトーの「ニンジャウォーリアーズ」と「バリバリ伝説」が表裏一体に／　というわけで下敷きプレゼント。希望者は、ハガキに住所、氏名、年齢を明記し、〒105　東京都港区新橋４−10−7　PCエンジンFAN編集部　PCスクランブル「下敷き」係まで。締め切りは10月20日。10名に当たる。

「ニンジャウォーリアーズ」の反対側はこれ「バリバリ伝説」だ

コミックすくらんぶる

いしかわじゅんといえば、ファミコンの「スーパーマン」のキャラクタデザインで知っている人も多いと思うけれど、実はまんがも描いている。“も”とゆーのは、他にも小説・エッセイ・評論を書き、TVにも出れば大学講師やモデルもこなす、まんが界きってのマルチタレント（器用××とゆー説もある）だからだ。

その、いしかわじゅんの幅広い交遊が十分に生かされた作品が、「フロムK」である。Kとは吉祥寺を意味し、パルコと井の頭公園とまんが家が沢山いることで有名な街。いしかわじゅんも吉祥寺の住人だ。ご近所には「AKIRA」の大友克洋、“ビッグE”こと江口寿史、休筆宣言をした相原コージ、以下きうちかずひろ、楳図かずお、大島弓子、美内すずえといったスターまんが家たちが住む。

「フロムK」は彼らをネタにしたノンフィクション(?)コミックや、さらに作家・イラストレーター・芸能人など、いわゆるギョーカイの内輪話が満載されてる。『アクション』連載中は編集者をはじめマスコミ関係で評判だったけれど、勿論フツーの人にも楽しめる。これを読めば、あなたもまんが界の事情通になれるかもね。

全２巻、双葉社から好評発売中！　楽しんでね

今月はもう一冊紹介しよう。

ブラウン管と向かい合って生活する現代人の心理をスプラッター風に描く、御茶漬海苔の「TVO」第２巻が出た。現実と空想を区別できないキャラクターは、気味が悪いほど誰かを連想させる。事実がフィクションを超えてしまったわけだ。余談ながら、この作品の１巻には「高崎勤」とゆー名前が出てくる。偶然とはおそろしい。

今月のイラストコーナー

★なんか最近、休日っていうと雨ばっかりで外にでるのもかったるい。そんな時は家にこもって、イラストを一心不乱に描いちゃおう。というわけではないのだろうけど、多数の応募アリガトー／　今回はドーンと10人の作品を紹介しちゃうよ。そして芸術(?)の秋に、ガンガン、イラスト描いて送ってね。

○東京都／丹下明子くん　★この他に付録もあるって書いてあったけど捜せなかった…

○大阪府／ちびくん　★ももはいーやねー

○愛媛県／マイストくん　★ニクメない顔だ

○福井県／RYDEENくん　★背景のムラサキ色がナカセルよ

○長崎県／ラーくん　★2枚でどうだっ／といった感じでヨイですね。イイ味でてますよー

○静岡県／B・Iくん　★点描って大変だよね

プロが選んだ今月の一枚

う、うまい／　初投稿で今月のピカイチである。ペンのタッチ、色味、ホワイトの入れ方、どれをとっても描き慣れしてるなぁ。難を言えば、女の耳の描き方を研究してほしいな。それと、せっかく絵がまとまっているのに、マジックの文字がなんとも画面を壊しているね。文字の位置を考えると、いっそう良く見えるはずだな。

今度は、パンチのある男を描いてみてほしいと思う。　(なべ)

○宮崎県／大矢桂くん　★また送ってね

○兵庫県／おならじゃないのョくん　★ムンムンムンク

○神奈川県／低血圧くん　★色使いが明るくて楽しめるイラストだなぁ

○東京都／みはらさくらくん　★はっきり言って似てないけど、それもまたヨシ

大募集中です!!

ジョイナスクラブではみんなの●おたより●イラスト●質問を大募集中です　ちょっと言いたいひと言、ちょっと疑問に思うことなど、気軽にお手紙してください。

待ってます！

あて先は…

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PC Engine FAN編集部
雅美ちゃんのジョイナスクラブ○○係

9月号アンケート読者プレゼント当選者

ダライアス

埼　玉／田山　浩之・15歳
東　京／安富　昭博・18歳
愛　知／木村　匡孝・16歳
石　川／柳本　成哉・16歳
徳　島／河内　典章・14歳
岡　山／伊藤　裕一・20歳
福　岡／武藤　義成・15歳
佐　賀／吉田　弘行・17歳
鹿児島／池端　慶人・16歳
沖　縄／松堂　宏昭・15歳

Mr.HELIの大冒険

千　葉／秋山　政行・18歳
東　京／桜井　孝之・18歳
　　　　須田　育利・14歳
静　岡／川島　厚史・17歳
愛　知／大谷　英雄・17歳
大　阪／西川　知輝・12歳
島　根／佐々木　浩・15歳
高　知／舛田　勇貴・12歳
福　岡／勝木　譲治・16歳
沖　縄／野原　学・14歳

モンスターレア

群　馬／小原　勝弘・17歳
千　葉／岩井　友和・16歳
東　京／高江　喜仁・13歳
愛　知／田畑　宏幸・15歳
大　阪／駒井　良一・14歳
　　　　藤井　章裕・17歳
鳥　取／永原　昭弘・16歳
広　島／木村　孝弘・18歳
高　知／浅野　善啓・18歳
鹿児島／寺田　武嗣・15歳

ロックオン

北海道／徳光　秀治・18歳
岩　手／小松　明広・15歳
埼　玉／江連　太一・18歳
千　葉／小野　高志・14歳
神奈川／高橋　義弘・19歳
静　岡／松園　良樹・14歳
岐　阜／上野　厚・13歳
京　都／脇屋　尊行・15歳
徳　島／本木　正司・29歳
宮　崎／中村　竜司・17歳

スーパーアルバトロス

秋　田／長谷川春彦・14歳
千　葉／大橋　雅人・14歳
東　京／茂手木　圭・11歳
石　川／高田　学・17歳
京　都／上原　孝夫・16歳
　　　　畑中　淳巳・12歳
大　阪／高田　理博・12歳
山　口／竹重　孝夫・14歳
熊　本／西浜　祐介・13歳
鹿児島／道下　茂久・18歳

パワーリーグII

北海道／芳賀　直人・15歳
千　葉／中里　利宏・15歳
愛　知／澤田　穰・13歳
三　重／山原　厚志・10歳
三　重／樋口　稔・18歳
大　阪／長田　秀樹・17歳
兵　庫／辻岡　賢一・11歳
岡　山／大田　博之・14歳
香　川／藤本　英二・17歳
沖　縄／上原　立郎・14歳

都留照人の実戦株式倍バイゲーム

福　島／山田　長・14歳
東　京／小澤　誠・15歳
神奈川／加藤　啓明・22歳
石　川／間明　秀信・20歳
富　山／舟木　恵子・16歳
兵　庫／鈴木　健二・17歳
鳥　取／山田　大完・18歳
広　島／国島知ひろ・18歳
香　川／田中　秀佳・23歳
大　分／宮庄　順一・15歳

ブルファイト

宮　城／舟山　正孝・14歳
埼　玉／高橋　浩司・16歳
東　京／籠谷　誠・12歳
長　野／吉原　健二・12歳
富　山／久保　正・19歳
石　川／西川　武夫・13歳
愛　知／藤田　義博・16歳
大　阪／井手　尚・13歳
奈　良／河内　一晃・16歳
兵　庫／小川　倫矢・14歳

竜の子ファイター

茨　城／小島　知之・15歳
東　京／富田　肇・16歳
神奈川／本田　信高・13歳
岐　阜／小西　敏之・23歳
愛　知／小島　久己・15歳
滋　賀／水地　真言・11歳
大　阪／永井　敏弘・17歳
兵　庫／岡本　武・10歳
　　　　秦　直樹・15歳
岡　山／若林　良光・16歳

忍(SHINOBI)

青　森／古林　孝治・15歳
宮　城／伊藤　徳夫・17歳
東　京／内藤　進一・14歳
新　潟／長谷川成仁・14歳
岐　阜／平沢　直也・16歳
　　　　石原　正仁・26歳
大　阪／千歳　剛史・15歳
広　島／林　英之・14歳
山　口／阿部　正幸・16歳
香　川／堤　清司・19歳

シティハンター

北海道／川潟　亮滋・14歳
青　森／八木橋崇史・12歳
東　京／重松　政勝・18歳
神奈川／大月　修・17歳
石　川／小鍛冶英樹・18歳
愛　知／安達　知里・13歳
京　都／友田　成生・14歳
　　　　山口　臨・16歳
大　阪／寺尾　将・13歳
徳　島／中村　哲也・17歳

※敬称は省略させていただきました。

ゲームフリーク主宰田尻智の

GE-SEN FREAK!

ケーセン フリーク

ダライアスII

大好評活躍中 タイトー

PCエンジンへの移植で、未だ話題のつきない「ダライアス」ですが、ゲーセンではすでにそのパートIIが人気を呼んでいるわけです。

超巨大ボスキャラとの対決が見モノのゲーム

ティアット・ヤング。ティアットにソックリ

プロコ・ジュニア。プロコに似てます

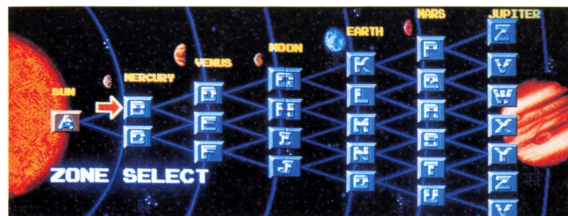
あの「ダライアス」の続編

3画面分の横長プレイフィールドや斬新なキャラクタデザインで話題を呼んだ前作より2年。満を持しての「ダライアスII」の登場となりました。

今回は、画面サイズが2画面に減ってはいますが、ゲームの迫力には変わりはなく、むしろプレイしやすくなった分グレードアップしているといえそうです。

前作のストーリーは、滅びゆく惑星「ダライアス」から、新世界でのアダムとイブになるべき男女「プロコ」と「ティアット」が脱出するというモノでした。

もちろん2人同時プレイが楽しめますよ

今回はそれから数千年後、惑星「オルガ」に住みついた彼らの子孫が、かつてのダライアス星の仲間からのSOS信号をキャッチし、強化された戦闘機「シルバーホーク」で、太陽系に向かって飛び立つところからゲームはスタートします。

枝分かれ式のゾーンマップ。太陽からスタートし、木星を目指します

さらにスゴくなった内容

プレイ上の基本的なルールは、前作とほぼ同じです。8方向ジョイスティックと、空中攻撃用のショット、地上攻撃用のボムを使いわけて進み、各ゾーンの最後に出現する巨大な敵戦艦を倒すとラウンドクリアです。クリア後の分岐点での進路選択により、自由なルートでの攻略が可能です。

新しく加わったフィーチャーとしては「核攻撃」があります。これは、地上または空中に出現する「核トーチカ」が開いている時に弾を命中させると、核爆発が起きて画面中の敵を一挙に倒すことができるというモノです。

核攻撃の瞬間。ドハデな爆発です

アイテムでパワーアップ

「シルバーホーク」のまわりにバリアーが張られ、敵からの攻撃を防ぎます

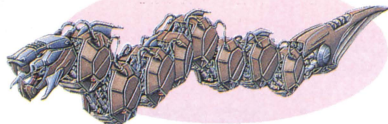
空中弾の前方へのショットをパワーアップさせます。強さは8段階あります

「シルバーホーク」の新しい武器、レーザーを6段階までパワーアップさせます

地上攻撃用のボムのパワーアップ。強くなると四方へも発射できるようになります

「シルバーホーク」が1機追加される、ウレシイ1UPアイテムなのです、これは。

魚型の敵も健在

「ダライアス」の魅力の１つに、さまざまな魚介類をモチーフにした巨大な敵戦艦との息づまる対決がありますが、今回も各ゾーンごとに違った種類のボス戦艦が出現し、プレイヤーを楽しませ、なおかつ困らせてくれます。

前作では、シーラカンスやカジキマグロ、クジラといった、どちらかと言えばコワモテの魚が多かったのですが、今回はエンゼルフィッシュやカニなどのユニークな形のモノも多く、バラエティに富んでいると言えそうです。

また、前作のボスキャラクタがほとんど「中ボス」として再登場してくるのも、前作からのファンにはうれしいトコロです。

では、各ゾーンのハイライトシーンを紹介してみましょう。

Ａゾーンのボスのミノカサゴ型戦艦です。コワイ

前作のボス「キングフォスル」の再登場シーンです

このアンコウの頭を倒した後、腹の中へ入ります

プレイヤーに対して横を向いているカニ。ヘンです

トグロを巻いてやってくるウツボ型メカ。ヒェー

タコでーす。前作と少しデザインが変わってます

ブキミな胎児。分身、拡大して攻撃してきます

宿命の親子対決!? 奴の名は「シルバービッグ」

DARIUS II ダライアスII の開発者に聞く!!

Q：「ダライアスII」を作るきっかけは？

A：続編をだして欲しいという要望も強く、社内でも作るべきだという機運が盛り上がっていたためです。

A：画面が２画面に減ったのはなぜですか？

Q：よりコンパクトな設計という方針で企画がスタートしたのです。また、今回の「ダライアスII」では横長の画面による弾切れのデメリットを解消するために、弾のレスポンス、パワーともに倍増させました。

A：前作を越えるために苦労したのは？

Q：前作の長所を生かし短所を削るという基本コンセプトを実際の作業の中で構築していくのが大変でした。たとえばグラフィック、キャラクタ、サウンドなどは、より一層のシェイプアップをはかり、比較的地味だったプレイヤーの攻撃も大幅に簡素化し、わかりやすく強力なものにした事。ボスも動きや攻撃パターンに個性を強調した事などが挙げられます。

A：開発にはどのくらいかかったのでしょう。

Q：普通のモノより遙かにかかりました。スタッフの数も「ダライアス」を上回るほどです。

Q：最後に、プレイヤーへのメッセージを。

A：お待ちかねの「ダライアスII」がでます。プロコ・ＪｒもティアットＹｏｕｎｇもボスキャラも一段と凄味を増しました。キャラクタ、サウンドともに前作をはるかに越えた「ダライアスII」に御期待ください。

食欲の秋の ゲーセン情報

秋のAMショーを前にして、各社力の入った新製品で盛り上がってます。今回の「ダライアスII」同様、続編モノも多いようで、カプコンの「１９４１」、タイトーの「チェイスH．Q」の続編「SCI」、アイレムの「R－TYPE」の路線を継ぐ「X－マルチプライ」などが控えています。セガからは２部構成のゲーム「ESWAT」、声の出演にデーモン小暮を起用した「DJボーイ」のアクション格闘モノの２作が、ナムコは３D風シューティングゲームの「バーニングフォース」を出すそうです。楽しみですね。

バーニングフォース画面

最新データでPCソフトの現状を分析

ゲームベスト10

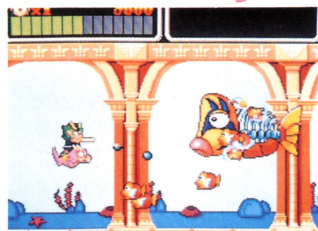
季節は秋となり肌寒さを感じる今日このごろだが、今回のランキングはどれも熱いゼ!!

PART1 売り上げ

強力新作が続々ランクインして大健闘

前週、初登場でダントツ1位を飾った「パワーリーグII」が、ポイント的には減らしたものの、見事連続1位に輝いた。とはいうものの、新作のなかった週だけに、前週の余波と言えなくもなく、ポイントを見ても下から追い上げられているという感じが否めない。

その後の3週間は、新作が目白押しで、従来ランキングに顔を出していたゲームがその影響で、のきなみベスト10圏外へ押し出されてしまい、ラインナップにかなり変動が見られる。そして「モンスターレア」や「オーダイン」は、初登場1位という快挙を成し遂げている。殊に「オーダイン」の2位以下を大きく引き離してのトップは注目されるところだ。

変動の激しかった今回のランクの中で、「ファイナルラップツイン」が高位置安定を示し、根強い人気をうかがわせる。

売り上げベスト10

8/14〜8/20

前回順位	今号順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	1	パワーリーグII	ハドソン	127
2	2	ファイナルラップツイン	ナムコ	77
3	3	ガンヘッド	ハドソン	56
5	4	サイドアーム	NECアベニュー	36
4	5	ブレイク・イン	ナグザット	25
7	6	ヴァリスII	日本テレネット	22
8	7	ドラゴンスピリット	ナムコ	20
6	8	天外魔境	ハドソン	16
16	9	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	15
9	10	武田信玄	エイコム	12

8/21〜8/27

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	ファイナルラップツイン	ナムコ	48
2	★F-1 DREAM	NECアベニュー	47
3	ガンヘッド	ハドソン	39
4	パワーリーグII	ハドソン	34
5	天外魔境	ハドソン	24
6	サイドアーム	NECアベニュー	23
7	ブレイク・イン	ナグザット	14
8	ヴァリスII	日本テレネット	13
9	★ロックオン	日本ソフト販売	9
10	武田信玄	エイコム	6

8/28〜9/3

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	★モンスターレア	ハドソン	103
2	ファイナルラップツイン	ナムコ	70
3	F-1 DREAM	NECアベニュー	35
4	★BLOODY WOLF	データイースト	32
5	天外魔境	ハドソン	23
6	サイドアーム	NECアベニュー	19
7	パワーリーグII	ハドソン	17
8	ガンヘッド	ハドソン	16
9	ロックオン	日本ソフト販売	15
10	ヴァリスII	日本テレネット	14

9/4〜9/10

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	★オーダイン	ナムコ	250
2	ファイナルラップツイン	ナムコ	40
3	モンスターレア	ハドソン	37
4	サイドアーム	NECアベニュー	16
5	天外魔境	ハドソン	16
6	F-1 DREAM	NECアベニュー	16
7	ガンヘッド	ハドソン	15
8	BLOODY WOLF	データイースト	14
9	パワーリーグII	ハドソン	12
10	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	8

●売り上げベスト10の表は全国有名デパート、玩具店の協力を得て、その販売本数をもとに編集部で独自に集計したものです。

★印は、その週に発売されたゲームです。

注目ゲーム

モンスターレア

PART2 前人気

着実に他を引き離している「源平討魔伝」

1位を守った「源平討魔伝」が、毎回パーセンテージを上げる傾向にあり、発売予定の3月へ向けてさらに前人気が高まりそう。また「SUPER桃鉄」「オーダイン」の発売により､「スプラッターハウス」「鏡の国のレジェンド」「ニュートピア」がランクイン。これら3作も、どこまで前人気を維持できるか楽しみ。

9月30日以降に出るゲームの 前人気ベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	%	順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	源平討魔伝	ナムコ	9.5	6	スプラッターハウス	ナムコ	2.9
2	大魔界村	NECアベニュー	5.9	7	鏡の国のレジェンド	ビクター音楽産業	2.4
3	ダライアス(CD-ROM版)	NECアベニュー	5.6	7	ダライアス(Huカード版)	NECアベニュー	2.4
4	アウトラン	NECアベニュー	3.7	9	ニュートピア	ハドソン	2.2
5	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン	3.0	10	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ・	2.1

PART3 移植希望

今後も伸びそうな気配を見せる初登場陣

移植希望にも新たなゲームが登場。「テトリス」人気が衰えを見せず、以下顔ぶれがほとんど変わらないが、ポイントがやや頭打ちになってきている感があるこのランキングの中で、話題の「イースⅢ」と人気同名タイトル漫画に負けない評判の「エリア88」が、どこまで伸びを見せるか、ランキングに注目したい。

PCにしてほしいゲームベスト10

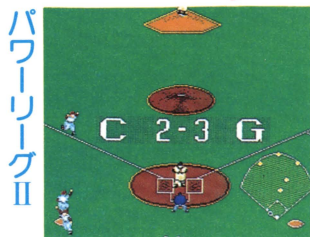
順位	ゲーム名	機種名	%	順位	ゲーム名	機種名	%
1	テトリス	(業)(パ)(フ)(ゲ)	15.8	6	グラディウスⅡ	(業)(パ)(フ)	3.6
2	ワルキューレの伝説	(業)	7.0	7	フェリオス	(業)	2.6
3	ドラゴンクエスト	(パ)(フ)	6.2	8	イースⅢ	(パ)	2.4
4	SDガンダム	(フ)	4.8	8	エリア 88	(業)	2.4
5	天地を喰らう	(業)(フ)	4.2	8	ドカベン	(業)	2.4

PART4 読者評価

夏の中休み？ 全体的に不振だった新作

今回の対象新作は5本。あまりパッとしたゲームがなかったというのが正直なところか。売り上げでは華々しいデビューを飾り、お買い得度・熱中度でよい評価を得ている「パワーリーグⅡ」であったが、他項目であまり評価が伸びなかったようだ。他の4本も50位前後と振るわず寂しい結果に終わってしまった。

読者の採点によるゲーム成績表

ゲーム名	投票率(%)	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合得点
天外魔境	22.5	4.497(3)	4.471(2)	3.933(4)	4.177(1)	4.488(2)	4.106(3)	25.675(1)
R-TYPE Ⅰ	45.3	4.384(5)	4.339(5)	4.280(1)	3.922(5)	4.498(1)	4.024(7)	25.447(2)
コブラ～黒竜王の伝説	17.1	4.526(1)	4.467(3)	3.801(10)	3.888(7)	4.146(11)	4.070(5)	24.898(3)
ファイティング・ストリート	13.8	4.376(6)	4.586(1)	3.949(3)	3.347(38)	4.311(4)	3.833(12)	24.402(4)
究極タイガー	26.2	4.125(15)	4.061(12)	4.156(2)	4.080(3)	4.347(3)	3.599(22)	24.368(5)
★パワーリーグⅡ	29.8	3.825(34)	3.553(27)	3.815(9)	3.845(14)	4.120(8)	3.600(21)	22.758(16)
★F-1 DREAM	15.0	3.280(53)	3.240(50)	3.246(42)	3.213(51)	3.566(35)	3.213(45)	19.758(46)
★ブレイク・イン	13.6	3.205(58)	3.117(53)	3.198(43)	3.183(53)	3.352(47)	3.286(39)	19.341(51)
★ロックオン	11.2	3.339(50)	3.116(54)	2.848(57)	3.107(58)	3.053(56)	3.000(55)	18.463(58)
★めぞん一刻	16.0	3.268(55)	3.006(59)	2.837(59)	3.137(55)	2.868(61)	2.575(63)	17.691(59)

上の表は 8 月29日までに発売の70本のゲームについて500通のアンケートを集計した結果です。★印は今号で評価されたゲームです
円カコミ数字は各項目中の順位です

新作ゲーム

パワーリーグⅡ

●売り上げベスト10以外の表は、読者の皆様のアンケートから無作為に500通選び、集計しました。
表中、(業)は業務用、(パ)はパソコン、(フ)はファミコン、(ゲ)はゲームボーイのゲームを表しています。

アンケートに答えてゲームをもらおう!! 読者プレゼント

各15名様

今号のプレゼント

- ① 源平討魔伝……12
- ② パワードリフト……20
- ③ F1トリプルバトル……24
- ④ バリバリ伝説……30
- ⑤ サイバーコア……34
- ⑥ アトミックロボキッド……38
- ⑦ USAプロバスケット……42
- ⑧ 麻雀ウォーズ……46

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

応募のきまり

右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①〜⑧)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)、41円切手をはってポストまで。しめ切りは10月28日(必着のこと)発表は11月30日発売1月号です。

アンケート

❶今号の記事でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。
❷また、今号の記事でつまらなかったものを3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
❸これから買おうと思っているゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と記入して下さい。
❹今後、本誌で特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。
❺また、攻略特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。
❻パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
❼あなたの持っているパソコン、ゲーム機を右の表3から選び、番号に○をつけてください。
❽また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。
❾本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、あるだけすべての番号に○をつけてください。
❿今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号で選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②ちょっと高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。
⓫あなたはPC Engineコア構想に興味がありますか?
① ある ②ない ③ 知らない
⓬コア構想は次のようなシステムを予定していますが、興味があるもの全ての番号に○をつけてください
① CD-ROM²
② アーティストツール
③ イラストブースタ
④ プリントブースタ
⑤ フォトリーダ
⑥ カラー液晶テレビ
⑦ キーボード
⑧ パソコンインターフェースボード
⑨ パソコン通信アダプター
⑩ 何も興味はない
⓭現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号を1つ選び書いてください。
① ぜひ買いたい
② 買うかどうか検討中
③ 余り欲しくはない
④ 既にもっている
⓮好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング ②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ ⑦その他
⓯ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階。

キャラクタ キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

音楽・効果音 何回聞いても、アキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度 ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性 ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

熱中度 ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

No.	表1 今月号の記事
1	〈緊急速報〉新型PCエンジン
2	〈新作〉源平討魔伝
3	〈新作〉イースⅠ・Ⅱ
4	〈新作〉パワードリフト
5	〈新作〉F1トリプルバトル
6	〈新作〉バリバリ伝説
7	〈新作〉サイバーコア
8	〈新作〉アトミックロボキッド
9	〈新作〉USAプロバスケット
10	〈新作〉麻雀ウォーズ
11	〈攻略〉Mr.HELIの大冒険
12	UL-TECH Wonder Land
13	PC SCRAMBLE
14	ゲーセンFREAK
15	ゲームベスト10
16	COMING SOON
17	新作発売カレンダー
18	〈付録〉PCエンジンボスキャラ大図鑑

No.	表2 雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミコンマガジン
4	ファミコン通信
5	ファミコン必勝本
6	㊙ファミコン
7	その他のファミコン雑誌
8	テクノポリス
9	LOGIN
10	メガドライブFAN
11	Beep/メガドライブ
12	コンプティーク
13	POPCOM
14	MSX・FAN
15	MSXマガジン
16	ゲーメスト
17	コロコロコミック
18	週刊少年ジャンプ
19	週刊少年サンデー
20	週刊少年マガジン
21	週刊少年チャンピオン
22	その他のマンガ誌
23	BOMBなどのバラエティアイドル誌
24	TVザウルス
25	その他

No.	表3 機種名	No.	機種名
1	新型PCエンジン	8	X68000シリーズ
2	ファミコン、ツインファミコン	9	FM TOWNS
3	スーパーファミコン	10	ゲームボーイ
4	MSX、MSX2、MSX2+	11	その他
5	セガマスターシステム	12	何も持っていない
6	MEGA DRIVE	13	とくに買いたくない
7	PC-8801、PC-9801シリーズ		

No.	表4ゲームソフトリスト	No.	ゲームソフトリスト
1	アームドF	56	デジタルチャンプ
2	アウトラン	57	ドラえもん 迷宮大作戦
3	青いブリンク	58	虎への道
4	アトミックロボキッド	59	ドロップロックほらホラ
5	アフターバーナー	60	ナイトライダースペシャル
6	イースⅠ・Ⅱ	61	謎のマスカレード
7	ヴェイグス	62	ならず者戦闘部隊 BLOODYWOLF
8	ヴォルフィード	63	ニュージーランドストーリー
9	F-1DREAM	64	ニュートピア
10	F1トリプルバトル	65	ニンジャウォーリアーズ
11	オーダイン	66	ネクロスの要塞
12	オペレーションウルフ	67	熱血高校ドッジボール部PC番外編
13	ガイフレーム	68	バットマン
14	鏡の国のレジェンド	69	パラノイア
15	ガンヘッド	70	バリバリ伝説
16	ぎゅわんぶらあ自己中心派	71	バルンバ
17	源平討魔伝	72	パワーイレブン
18	コズミックファンタジー	73	パワードリフト
19	ゴルフ(仮称)	74	パワーリーグⅡ
20	これがプロ野球'89	75	PC原人
21	最後の忍道	76	飛装騎兵カイザード
22	サイドアーム	77	ファードラウトザストーリーオブゼビウス
23	サイバーコア	78	ファイナルラップツイン
24	サイバーナイト	79	不思議の夢のアリス
25	サイレントデバッガーズ	80	ブルファイト リングの覇者
26	サンダーブレード	81	ブレイク・イン
27	J.Bハロルドシリーズ	82	ブレードランド
28	シティハンター	83	ヘビーユニット
29	忍(SHINOBI)	84	弁慶外伝
30	獣王記(Huカード版)	85	麻雀ウォーズ
31	獣王記(CD-ROM版)	86	麻雀学園
32	シンドバッド 地底の大魔宮	87	魔界プリンスどらぼっちゃん
33	神武伝承YAKSA	88	マニアックプロレス
34	スーパーアルバトロス	89	マイトアイドマジック
35	スーパー大戦略PCエンジン(仮称)	90	Mr.HELIの大冒険
36	スーパーバレーボール	91	みつばち学園
37	SUPER桃太郎電鉄	92	迷宮島
38	ストライダー飛竜	93	めぞん一刻
39	スプラッターハウス	94	桃太郎活劇
40	ソル・ビアンカ	95	桃太郎伝説Ⅱ
41	大地くんクライシス	96	桃太郎伝説Ⅲ
42	タイトーチェイスH.Q	97	モンスターレア
43	大魔界村	98	幽霊君
44	ダウンロード	99	USAプロバスケットボール
45	武田進玄	100	ラストハルマゲドン
46	竜の子ファイター	101	ラビオレプススペシャル
47	ダブルダンジョン	102	レインボーアイランド
48	ダライアス(Huカード版)	103	レッドアラート
49	ダライアス(CD-ROM版)	104	ロックオン
50	逐電屋藤兵衛	105	ROMROMスタジアム
51	チャンピオンシップゴルフ	106	ワードナの森
52	超絶倫人ベラボーマン	107	ワールドビーチバレー
53	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	108	
54	ブロディア	109	
55	天外魔境	110	

*雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

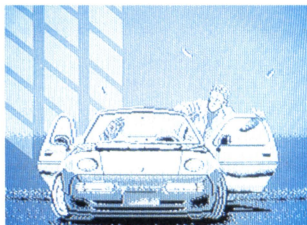
犯人追跡のカーアクション業務用から移植

タイトー チェイスH.Q.

発売日未定
タイトー
価格未定／容量未定
カーアクション

凶悪犯を逮捕せよ

今までのドライブゲームは、速く走れば走るほどメリットが多かったけれど、この『チェイスH.Q.』は速く走るのも大切だけど、敵の車を避けなければならないという、ドライブゲームの命題を逆手にとった新しいドライブゲームなのだ。

時間内に逃走中の凶悪犯人の乗った車を追いかけて逮捕するのが基本ルール。犯人の車を追跡するときは従来のドライブゲームと同じように速く走らなければならないのだが、犯人の車に追い着いたら自分の愛車を犯人の車に体当たりさせるという、荒技を駆使。そして、犯人の車を走行不能に追い込むという過激なゲームだ。

愛車に乗り込むトニーとレイ。病んだ街が彼らを必要としているのだ

逃走車が白い煙を吹き始めた！ もう少しで火を吹く。ぶちかませ！

矢印の指しているのが犯人の車だ。ガンガンぶち当てて破壊しろ

これがタイトル画面。タイトルの感じも業務用に忠実に移植？かな

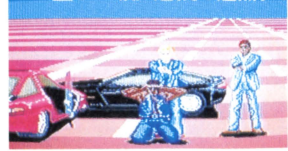
ドライビングテクを駆使

PCエンジン版はステージ毎に急加速のターボが3回使えて、ステージが全部で5つ、ターボが増える隠しボーナスなども用意されていたり、ほとんど業務用と同じ設定。ゲーセンフリークスにはたまらない1本となるだろう。

こいつはザコ車。抜くと得点がアップする

さあ！ 犯人に追いついた。ガンガン体当たりして犯人をギブアップさせろ！

犯人の車をブッ潰せ！ 犯罪都市ニューヨークの法律は俺たちだ！ 奴らの生死は問題じゃない！

切り裂き魔ラルフを逮捕！ ラッキー

犯人逮捕に成功した！ 凶悪犯を撲滅するのが彼らの任務だ

※画面は開発中のものです

アニメも楽しめるコマンド選択型RPG!

コズミックファンタジー

12月上旬発売予定
日本テレネット
価格未定/CD-ROM²
ロールプレイング

惑星ノーグを守るんだ

このゲームはコズミック・ハンターのユウが、銀河系に唯一残された楽園、惑星ノーグを妖女モルガン、さらには宇宙犯罪結社コンクェスターの侵略から守り、やつらを倒すのが目的のRPG。

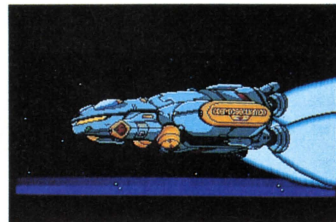
ゲームは大きく4部の構成からなっているが、CD-ROM²ならではの美しい中間ビジュアルによって連結されているので、感情移入が容易になっている。この中間ビジュアルのほかに、ゲームの各イベントにも短いビジュアルが入るようになっているゾ。ポピュラーな2Dタイプのコマンド選択型RPGだから誰にでもたのしめそうだ。

コズミック・セキュリティ・カンパニーの一員であるユウは、愛機アルジャーノンを駆って単身調査に向かうが、惑星ノーグ上空で攻撃を受け不時着してしまう。その際搭載していたウェポンコンテナを破損してしまったので、もんも(生体メカ)のユニットパーツ及びそのほかの武器は惑星ノーグ上に散らばってしまったのだ。もちろんアイテムとして得ることができるので役立てよう。また、星間商人ニャンからも普通の店では買えないアイテムを買うことができるゾ。ただし法外な値段で売りつけられるのでゴールドをかなり持っていないとキツイ。

さぁ、今キミがユウとなって宇宙へ冒険の旅に出よう!

○このシーンでは音声が入るゾ。お楽しみに

○最初のボス「大地のガイア」との戦闘だ

○サヤはホンノ少しだけ魔法も使える。ヴァリスの優子に続くアイドル

○実はアルジャーノンとは機体ではなく中枢に備えられた思考型コンピュータのこと、ユウはマザーと呼ぶ

○もんもとパーティを組んだユウはどうやら敵コボルトに遭遇したよう

○戦闘にオートがあるのもゲームの特徴だ!

○左側にあるのが愛機アルジャーノンだ

○幼い時の経験から超能力が覚醒

※画面は開発中のものです

アフレコ風景を取材

9月8日(金)東京・外苑前、某スタジオで『コズミックファンタジー』のアフレコが行われた。スタジオに集まった声優さんは、高山みなみさん、水島裕さん、高田由美さん、辻村真人さんら一流陣ぞろい。熱気ムンムンだった。

○みなさんそろって。ハイ、ポーズ!!

CD-ROM²のゲームってビジュアルや音声のフォローで、キャラクタの個性が本物になってくるからRPGには最適なんじゃないかな。ここにゲームの中でキミと一緒にSFの世界を冒険するキャラクタをドーンと紹介しよう。

○アイテムを売ってくれるニャンだ

○薬草売りの娘ピッポ!

○ラバンの一人息子アムル。父からもらった紅い魔封石を持つ

○義賊バロン、ユウと共に戦う

○オルメカ

国王の密偵ルイード

○バロンに恋する娘、リーナ

○ペネトの村に住む猟師ラバン

○主人公ユウ。射撃、武術の腕前はもちろん超能力も持つ!

○ドラゴン族一の戦士マイセン。聖なる騎士を名乗っている

○モルガンによって言葉を奪われたサヤ、ユウと冒険にでる

○炎を操る妖術を得意とする魔女、炎のジル。その素顔は…

○女戦士ローザ。実は…

○残虐な魔女、水のニーナ

○単眼の巨人、大地のガイア。最初の大ボス

○モルガンに洗脳されたサヤの兄、風のシルフ

○こいつは宇宙海賊のボス、バッカスだ

人質を救出せよ。3Dガンシューティング

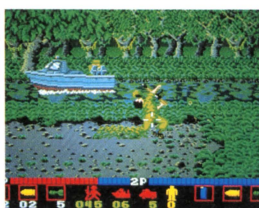
オペレーションウルフ

発売日未定
NECアベニュー
価格未定／4メガ
ガンシューティング

業務用を忠実に移植

体感ガンシューティングとしてゲームセンターで人気を集めた、『オペレーションウルフ』がPCエンジンに移植されるぞ。しかも業務用にはなかった？？？機能ももり込まれるなんてウワサもあってPC版への期待は大。ゲームはマシンガンとバズーカ砲で敵をガンガンなぎ倒していく爽快シューティングゲーム。ステージは6つに分かれていて、それぞれクリアするごとに弾薬庫では弾の補給ができたり、村では受けた傷を癒してくれたりとステージごとにイベントが待っているぞ。ガタガタ震える銃が撃てないのは少しさびしいけれど移植のできは見ての通り。みんな期待して待っててくれ。

敵兵に銃弾がHIT！　のけぞって倒れていく兵士。ううっ痛そう

手前の兵を倒したが背後の船が不気味だ

逃げまどう子供。降下してくる敵兵。発砲する装甲車。まさに戦場だ

戦闘シーンだけでなく美しいグラフィックも見て！

※画面は開発中のものです

ファンタジックな横スクロールアクション

不思議の夢のアリス

発売未定
フェイス
価格未定／3メガ
アクション

夢の世界を大冒険！

先月号でも紹介した「不思議の国のアリス」をモチーフにしたアクションゲーム。全4面ということでグンと開発が進んでるゾ。

主人公のアリスの目的は敵のボスである“女王”を倒すこと。トランプの兵隊たちをヒップでつぶしちゃったり、「イヤイヤ」っていう声をあてててダメージを与えて進むんだゾ。高い所から飛び下りるアリスのフワリと広がるスカートはパラシュートの役目もしてくれる。

このほかにもアリスは魔法を使うことができる。ちなみにレッドマジックは昼と夜を逆さにすることができて、これを使うとアイテムを探すのに便利だゾ。システム的にはシンプルなゲームになりそうだから、誰でもアリスになりきってガン敵を倒せそうだ！

ヴィトン!?の部屋にワニの敵キャラだ

これが必殺!!　アリスの「イヤッ」攻撃だ！女の子の得意技に野郎はヨワイんだぁ〜ねっ

このレッドマジックはスタート時から使うことができるんだ

アリスが危険だ。ハートのエースに狙らわれているゾ！

※画面は開発中のものです

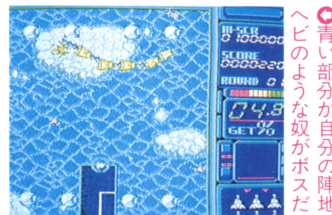
リメイク版！　陣取りアクション登場！

ヴォルフィード

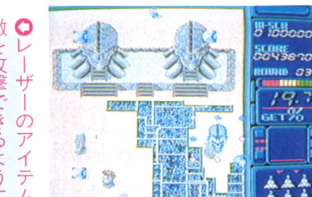
12月発売予定
タイトー
6600円(税別)／3メガ
アクション

敵を倒し陣地を拡大！

往年の業務用ヒット作「クイックス」をリメイクした『ヴォルフィード』が、早々とPCエンジンに登場。敵のいるエリア内を、4方向に動ける自機を操作し、陣地を拡大していくというもの。背景やボスキャラのグラフィックなど業務用とはかなり違う感じだ。

自分の陣地から離れているとき敵キャラに触れると自機が破壊される

青い部分が自分の陣地。ヘビのような奴がボスだ

レーザーのアイテムが出た。敵を攻撃できるようになるぞ

ラウンド2のスタートだ！　敵がウヨウヨ

うまくボスキャラを閉じ込めてしまうと、高得点につながる

※画面は開発中のものです

あの「琥珀色の遺言」のPCオリジナル版

謎のマスカレード

2月発売予定
NCS
価格未定／3メガ
アドベンチャー

殺人事件の謎を解け！

豪華な西洋館を舞台に起きた連続殺人事件を、主人公の円陣龍之介が、仲間の5人の探偵とパーティを組んで捜査解決していくアドベンチャーゲーム。

主な登場人物は15人、舞台となる洋館の部屋数は30もありなかなか手ごたえのあるゲームといえそう。洋館内で発見されるアイテムは、証拠品10個、分割された9通の遺言状、5つの捜査道具などなど。これらのアイテムとキミの推理で事件を解決しよう！

洋館内の移動は屋敷の見取り図の上でアイコンを動かすだけだから簡単だ。効果音とアニメーションの多用で臨場感のあふれるゲームとして開発中だよ。

洋館の中の風景がセピア色で美しいが、この洋館で恐ろしい殺人事件が起こった！　犯人はいったい誰？

タイトル画面だ。扉を開けた時からキミは事件から逃れられない

探偵達は集まって事件を解決すべく協議をはじめるんだ！

殺されたのは洋館の主人！　いったい誰が何の目的で…

登場人物紹介!!

有名人探偵のパロディ版とおぼしめす人物が多数登場するが、彼らのユニークな捜査方法がきっとキミを助けてくれるゾ！

銭方平治
明地古々郎
雪江
竜野
阿賀佐クリスティ
金太一高助
小論慕啓二

※画面は開発中のものです

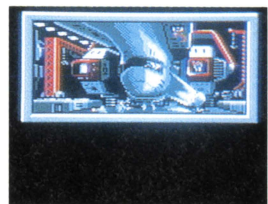
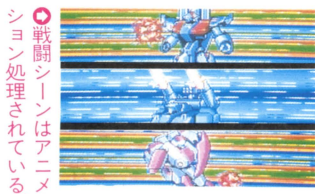
SERDの性能を頭に入れて戦闘せよ！

飛装騎兵カイザード

2月発売予定
NCS
価格未定／3メガ
シミュレーション

プレイヤーは、機動要塞空母アルテアの艦長となり、7人の個性的なキャラクタが操縦する7機のSERD（うち1機は変形もある）を使い、宇宙からの侵略者を倒していく。各10のシナリオでのイベントをこなしながら、SERDの機能をフルに使ってクリアを目指そう。クリアの条件は各シナリオで与えられる任務によって異なる。例えばシナリオ1では、アルテアを守りぬき、敵の偵察部隊を3機未満にすることである。会話の豊富さもウレシイゲームだ。

コマンドを選んでSERD発進だ！

戦闘がはじまる！　ゲーム中の会話のファンキーさも開発者の自慢だ

ここは基地の内部のようだゾ！

戦闘シーンはアニメーション処理されているゾ

※画面は開発中のものです

豊富なビジュアルでのめり込めるRPG！

ソル・ビアンカ

1月発売予定
NCS
価格未定／CD-ROM²
ロールプレイング

海賊船「ソル・ビアンカ号」を駆って5人の姉妹が宇宙を舞台に大暴れするRPG。このゲームの面白さは、彼女たちがけっして正義の味方ではなく、銀河系の秘宝を盗み出す悪漢というところにある。ゲームは4本のロングストーリーと各2本のミドルストーリーとショートストーリーから成っていて、これがプレイする人によってさまざまな展開をみせてくれる。

戦闘形式はオーソドックスなコマンド選択になるが、攻撃シーンやボスキャラがアニメーションで見られるなど、CD-ROM²の特徴が生かされている。

いきなり彼女達に謎がなげかけられたぞ。いったい何を意味するのだろうか

彼女達は盗賊。早速ことを…

※画面は開発中のものです

史上最笑の麻雀ゲームがPCエンジンに

ぎゅわんぶらあ自己中心派

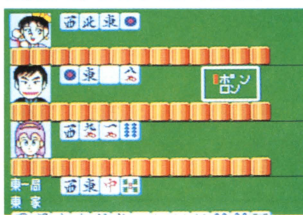
11月24日発売予定
ハドソン
5800円(税別)/CD-ROM²
麻雀

タコ討伐にいざ出陣！

片山まさゆき氏の描いた同名人気漫画の麻雀ゲーム。個性的なキャラが人気でファミコンにも移植されているが、大容量を誇るCD-ROM²での発売だけにファンとしては気になるところ。麻雀をしている間のアニメーションもさらにパワーアップしている。

「麻雀史上最強戦」のタイトルホルダーの片山氏だけにキャラも強いのだ

タコ討伐戦モードもあるのだ!!

大ダコのキャラには悩まされる。無視して、ひたすらかっぱげ!!

※画面は開発中のものです

4種類の武器を駆使して竜魔王を倒せ！

虎への道

12月発売予定
ビクター音楽産業
価格未定／2メガ
アクション

カプコン業務用を移植

業務用は難しいゲームだけどPC版はグラフィックがコロコロしていて少し簡単に見えちゃうネ！

足場の少ない滝でのワンシーン。こんな場所で敵とは戦いたくないね

万里の長城での激しいバトル。子供達を救い出すまでは負けられない

こいつは中ボスか？ 憎めない奴だ

ローソクの炎を連打して消す修行

※画面は開発中のものです

業務用移植の縦スクロールシューティング

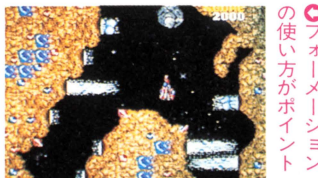
アームドF

発売日未定
日本ソフト販売
価格未定／2メガ
シューティング

アーマーを使いこなせ

昨年の夏に発表された業務用の縦スクロールシューティングゲームからの移植。ある敵を倒すと出るパネルを取ることにより、パワーアップするのだが、ユニークなのがアーマーと呼ばれる自機の横につくオプション。ボタン操作により、前方や後方へと隊列（フォーメーション）を変更することができるのだ。

自機の横のがアーマーだ

ステージ1のボスキャラ

フォーメーションの使い方がポイント

腐海、骨、機械、体内など6ステージ

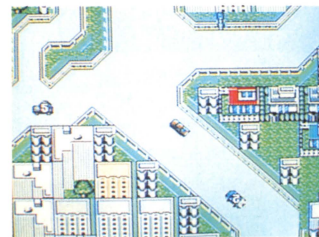
※画面は開発中のものです

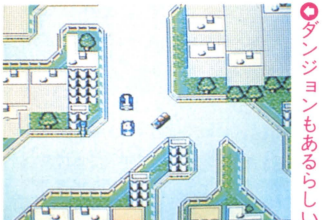
全1500画面!! 現代の東京が舞台のRPG

ブレードランド 東京シティクエスト

発売日未定
日本ソフト販売
価格未定／4メガ
ロールプレイング

マップ資料は道路地図

現代の東京が舞台のRPG。マップは東京道路地図をもとに作ってあり、かなり本格的。容量の関係で最終的にどうなるか未定だが、全部で1500画面にもなる予定というから、かなり奥の深いものになりそうだ。移動は車を使用し、他の車と接触することにより戦闘モードに移る。ゲームの目的は突然東京に現れた謎の生物を倒すこと。少しずつ広がっていく生物を除去するため、自衛隊や米軍など50万人からなる大部隊が出動したが一瞬にして全滅。政府は超法規集団GP（グランドポリス）を設立、謎の生物に対抗するのだった。

謎の生物はCOZUS（コーザス）と名乗った

東京の地図片手に遊ぶのもいいかも

ダンジョンもあるらしい

※画面は開発中のものです

メーカー潜入

直撃取材！

株式会社 ブレイン・グレイ

人気ゲームをひっさげての参入

さて今回おじゃましたのは、パソコンソフトハウスとしてならしているブレイングレイ、飯田橋に本社を構える会社だ。

PCエンジン参入のウワサは、もう今年の春頃から高まっていたワケなんだけれど、ここにきてあの多機種に移植され、ロングランの好評を得ている『ラストハルマゲドン』を自社ブランドで発売することが確定したということで直撃取材を試みた。

キャラクタの個性に圧倒されそう！

営業部長の松本さんにおはなしをうかがうと、「これからはCD-ROM²の時代だと思うので、わが社もCD-ROM²を中心に年間1本の割合でソフトを出していきたいです」とのこと。パソコンの『ラストハルマゲドン』はかなり難しく挫折する人も多かったことを踏まえてPC版では2部のマップををちょっぴり変更したなんてコトも聞かせてくれたぞ。PC版はグラフィック、BGM、操作性のトータルで他機種に勝る仕上がりとのことだから期待して欲しい。

はなしに熱のこもる松本さんであった

このグラフィックにどこまで迫るか？

さらに早耳情報として来春にも移植ものの新作をリリース！発表は12月頃ということだからたのしみに。

※画面はパソコン版のものです

パソコンで人気のシミュレーションが移植

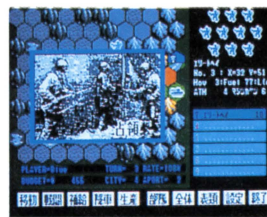
スーパー大戦略 PCエンジン(仮称)

発売日未定
マイクロキャビン
価格未定／CD-ROM²
シミュレーション

121種の現用兵器登場

パソコンで人気のシミュレーションゲームがCD-ROM²で登場する。メガドライブ版はパソコンの『大戦略II』をアレンジ、移植したものだが、PCエンジン版はパソコンの『SUPER大戦略』を移植したものだ。世界各国の実在する主要兵器121種類が登場、最大4カ国で戦うことができる。4カ国すべてをコンピュータに操作させることも、人間が操作することも可能だ。戦闘機で制空権を確保し、戦車など地上部隊が進撃、歩兵が都市を占領する。首都を占領するか、すべての部隊を全滅させることが勝利条件。戦闘シーンやオープニングデモにはオリジナルのグラフィックが入るとのこと。

歩兵が都市を占領。都市の数で軍事費はきまる

戦闘は斜め上から見たリアルなものになる

マップは最大64×64ヘックスで構成

CDならではの音楽に期待!!

※画面はパソコン版のものです

Prevision もっと先のはなし

このコーナーでは、メーカーさんが早々とおしえてくれたフレッシュ情報をみんなに伝えちゃうぞ〜！

●日本テレネットの新作はアクションゲームの『レッドアラート』。12月号でバッチリお知らせするゾ。

●データイーストは業務用から、『ドロップロックほらホラ』をリリースする。

●ハドソンはパソコンからはやりのパズルゲームを移植するそうだ、タイトルは『ブロディア』だ。

●『サイバーナイト』は東京書籍からのRPG。戦闘方式にシミュレーション要素が含まれるんだ。

●タイトーは業務用からアクションゲーム『ニュージーランドストーリー』を移植するゾ。

●ビデオシステムの『スーパーバレーボール』と『ラビオレプススペシャル』も開発が進んでるゾ。

『スーパーバレーボール』の画面だよ

『ドロップロックほらホラ』の業務用の画面

※『ドロップロックほらホラ』以外の画面は開発中のものです

『サイバーナイト』の画面上での敵キャラ

『ニュージーランドストーリー』風船で移動

『ラビオレプスSP(スペシャル)』だ

新作発売カレンダー

記号のみかた
■Huカード
●CD-ROM
★メーカー名
♣予価

10月

	6日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1989 No.18発売日
	7日(土) メガドライブFAN 創刊号発売日
13日	■デジタルチャンプ ★ナグザット♣5800円
	20日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1989 No.19発売日
20日	■竜の子ファイター ★東京書籍♣5600円
27日	●鏡の国のレジェンド ★ビクター音楽産業♣6750円
	30日(月) PC Engine FAN 12月号発売日
31日	■ドラえもん迷宮大作戦 ★ハドソン♣4900円

11月～1月

11月10日	■大地くんクライシス ★サリオ♣6400円
11月17日	■ニュートピア ★ハドソン♣5800円
11月24日	●ぎゅわんぶらあ自己中心派 ★ハドソン♣5800円
11月上旬	■麻雀学園 ★フェイス♣7980円
11月上旬	■都留照人の実戦株式倍バイゲーム ★インテック♣9800円
11月中旬	●サイドアーム ★NECアベニュー♣未定
11月下旬	■Mr. HELIの大冒険 ★アイレム♣6700円
11月下旬	■麻雀ウォーズ ★日本物産♣5400円
11月下旬	■チャンピオンシップゴルフ ★ビクター音楽産業♣6200円
11月下旬	■USAプロバスケットボール ★エイコム♣5600円
11月	■バリバリ伝説 ★タイトー♣6600円
12月15日	■PC原人 ★ハドソン♣未定
12月上旬	■ブルファイト リングの覇者 ★クリーム♣6300円
12月上旬	●コズミックファンタジー ★日本テレネット♣未定
12月中旬	●レッドアラート ★日本テレネット♣未定
12月中旬	■F1トリプルバトル ★ヒューマン♣6300円
12月中旬	■これがプロ野球'89 ★インテック♣5800円
12月中旬	■ナイトライダースペシャル ★パック・イン・ビデオ♣5800円
12月下旬	■マニアックプロレス ★ハドソン♣未定
12月下旬	■ダライアス ★NECアベニュー♣未定
12月下旬	●ダライアス ★NECアベニュー♣未定
12月	■ヘビーユニット ★タイトー♣6600円
12月	■ヴォルフィード ★タイトー♣6600円
12月	●イースＩ II ★ハドソン♣7800円
12月	■忍(SINOBI) ★アスミック♣6800円
12月	■弁慶外伝 ★サン電子♣6200円
12月	●ROMROMスタジアム ★NCS♣未定
12月	■ヴェイグス ★ビクター音楽産業♣未定
12月	■虎への道 ★ビクター音楽産業♣未定
1月	●ソル・ビアンカ ★NCS♣未定
1月	■ガイフレーム ★NCS♣5800円
1月	■アトミックロボキッド ★UPL♣6700円

発売日未定

■オペレーションウルフ ★NECアベニュー
■アウトラン ★NECアベニュー
■ダウンロード ★NECアベニュー
■大魔界村 ★NECアベニュー
■アフターバーナー ★NECアベニュー
●ワードナの森 ★NECアベニュー
●レインボーアイランド ★NECアベニュー
■ストライダー飛竜 ★NECアベニュー
■マイトアンドマジック ★NECアベニュー
■サンダーブレード ★NECアベニュー
■タイトーチェイスH．Q ★タイトー
■ニュージーランドストーリー ★タイトー
■サイレントデバッガーズ ★データイースト
■ドロップロックほらホラ ★データイースト
■サイバーナイト ★東京書籍
■源平討魔伝 ★ナムコ
■ファードラウトザストーリーオブゼビウス ★ナムコ
■バルンバ ★ナムコ
■超絶倫人ベラボーマン ★ナムコ
■スプラッターハウス ★ナムコ
■パワーイレブン ★ハドソン
■桃太郎活劇 ★ハドソン
■桃太郎伝説II ★ハドソン
■桃太郎伝説III ★ハドソン
■青いブリンク ★ハドソン
●みつばち学園 ★ハドソン
■J．Bハロルドシリーズ ★ハドソン
■ブロディア ★ハドソン
■ブレードランド ★日本ソフト販売
■アームドF ★日本ソフト販売
■不思議の夢のアリス ★フェイス
●ラストハルマゲドン ★ブレイングレイ
■サイバーコア ★アイ・ジー・エス
■シンドバッド地底の大魔宮 ★アイ・ジー・エス
■ワールドビーチバレー ★アイ・ジー・エス
■迷宮島 ★アイレム
■最後の忍道 ★アイレム
■ネクロスの要塞 ★アスク講談社
■幽霊君 ★アスク講談社
■パワードリフト ★アスミック
■シティハンター ★サン電子
■バットマン ★サン電子
■逐電屋藤兵衛 ★ナグザット
■パラノイア ★ナグザット
■熱血高校ドッジボール部 PC番外編 ★ナグザット
■魔界プリンスどらぼっちゃん ★ナグザット
■謎のマスカレード ★NCS
■飛装騎兵カイザード ★NCS
■スーパーバレーボール ★ビデオシステム
■ラビオレプスペシャル ★ビデオシステム
■スーパー大戦略PCエンジン(仮称) ★マイクロキャビン
■オメガファイター ★UPL
■倉庫番 ★メディアリンク

※価格は消費税を含みません。

Outside File SPECIAL アウトサイドファイル

編集アシスタント募集！

この「PC Engine FAN」を作っている編集部では、他に「ファミリーコンピュータMagazine」と「ファミマガVideo」、それにときどきは、元祖「完全攻略本シリーズ」も作っています。そして、それに加えて10月からは「メガドライブFAN」も隔月誌として創刊しちゃうことになりました。そしてそしてさらに、11月には……(まだ秘密！)なぁんていうのも予定中。そんなこんなで大忙しの編集部なんで、この秋、何故か仙台に編集分室を新設するとともに、東京、仙台とも、編集アシスタントを大募集することになりました。やってもらう仕事は、ウル技の確認をしたりゲーム攻略の資料を作ったり新作ソフトの写真を撮ったり、そして原稿を書いたりの比較的マスコミっぽいことから、編集部のおそうじ、プレゼントの発送、原稿受け取りのおつかいまで、いろいろ。おっと、マップ貼りという重要な仕事もあったよ、てなもんで、とにかく熱意がある人を求めます。下の応募要項にしたがってふるってご応募ください。

勤務地▶東京・新橋または仙台・青葉区内のいずれか。
時間▶土日祝日を除く11時～19時の間で月80時間以上可能で、長期できる方。
資格▶ゲームがうまいか知識が深く、ゲーム専門誌の編集に興味がある18歳以上の男女(高校生不可)。
待遇▶経験・能力に応じて当社規定の時給支給。交通費全額支給。昇給、精勤手当有り。また、食事等の休憩時間中も時給支給します。
応募方法▶勤務可能時間明記の履歴書に、自己アピール文(800字以内)を同封して下記まで郵送。10月20日必着。書類選考の上、10月下旬ごろ面接日を連絡します。
送り先▶〒105 東京都港区新橋4－10－7 徳間書店インターメディア株式会社 管理部 アシスタント募集PC係

なお、電話によるお問い合わせには応じかねますのでご了承ください。

次号予告!!

NEW 大作続々登場！『源平討魔伝』はサウンドシート付き。『スプラッターハウス』ほか、タイトー特集も!!

ATTACK 『弁慶外伝』を上・下巻の別冊付録で、2号続けて徹底攻略だ!!

UL-TECH	読者のハガキをもとに大技、小技、ビックリ技をバッチリ紹介
PC SCRAMBLE	最新ゲームミュージックからプレゼントまで情報満載のページ
Coming Soon	メーカー早耳情報なら、もちPCエンジンFANにおまかせ！

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

PC Engine

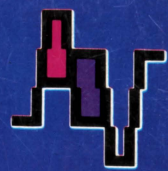
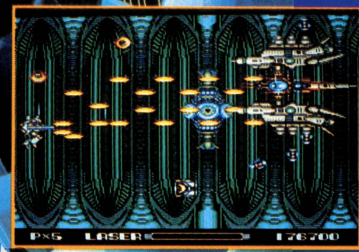
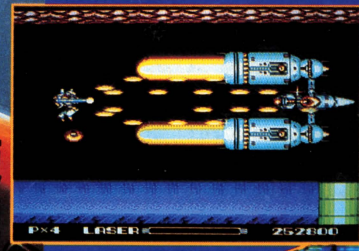
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

「五代さん、がんばってくださいね!!」

好評発売中!!

2メガ/¥5,900

(表記の価格には消費税は含まれておりません。)

プレイヤーの君は五代くんです。五代くんのあこがれの人、響子さんは一刻館の管理人。でも、最近どうも響子さんの様子がおかしいぞ、どうやら何かを隠しているようだ。なんとかその真相をはっきりさせたいところだが、行く手を阻むのは酒乱、露出狂、変質者と言ってしまっても過言ではない一刻館の住人達。さて、君はこの苦難を乗り越えて無事その真相をつかむことができるか?そして、あこがれの響子さんのハートをその手にすることができるか!?

PC Engine
君は見たかもう一つのサイドアーム！
HYPER DYNE
SIDE ARMS
SPECIAL
スタンダード版に加えて、幻のバージョン「サイドアームBC」同時収録！
●新たなるパワーアップ、未知なるボスキャラクターたち。誰も知らない興奮が、君を待ち受けている！
さらに、スタンダード版もグレードアップ！
●難易度設定、新ボスキャラ追加、そしてカプコンの女性バンド「アルフ ライラ ワ ライラ」が演奏する大迫力のBGMなど、CD-ROMならではの機能満載。
■PCエンジン／CD-ROM版 ¥5,800（消費税別）
サイドアームスペシャル 11月中旬発売！
▶Huカード版 好評発売中¥5,400（消費税別）
NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル 〒102
※本商品に関するお問い合わせは 03(288)0330
テープサービス03(288)0880
●平日／午前10：00～午後7：00
PC Engine FAN
1989年 NOVEMBER 11月号
平成元年11月1日発行 第2巻第11号（通巻12号） 第3種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 山森尚
発行 株式会社 徳間書店 編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03（459）1700（代）
特別定価490円（本体476円）
©Tokumashoten 1989 印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 13655-11